
REGALAMOS 10 RALLISPORT CHALLENGE 2
XB
XBOX
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
Número 25
Junio de 2004
5 euros
REVIEW
NINJA GAIDEN
ESPECIAL E3
DOOM 3
HALO 2
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL 3
SILENT HILL 4
KOTOR 2
JADE EMPIRE
EL NUEVO ACCIÓN-RPG DE BIOWARE
mkm
PUBLICACIONES
00025
8 424094 003570

WWW.EXWAP.COM — VALIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE

COLOR GRAPHIX

5011

ANIMACIONES

¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía: **ANI** espacio y el código

3158127 3158128 3158129 3158130 3158131 3158132 3158133 3158134
3158135 3158136 3158137 3158138 3158139 3158140 3158141 3158142

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía: **COL** espacio y el código

3158001 3158002 3158003 3158004 3158005 3158006 3158007 3158008 3158009 3158010 3158011 3158012
3158013 3158014 3158015 3158016 3158017 3158018 3158019 3158020 3158021 3158022 3158023 3158024
3158025 3158026 3158027 3158028 3158029 3158030 3158031 3158032 3158033 3158034 3158035 3158036
3158037 3158038 3158039 3158040 3158041 3158042 3158043 3158044 3158045 3158046 3158047 3158048
3158049 3158050 3158051 3158052 3158053 3158054 3158055 3158056 3158057 3158058 3158059 3158060

viawap

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

TONOS

POLIFONICOS	EXITOS		MONOFONICOS
3158094	anastacia	left out....	3158061
3158095	d 12	my band	3158062
3158096	bisbal	oye el boom	3158063
3158097	evanes.	imaginary	3158064
3158098	l.park	crawling	3158065
3158099	estopa	fuente de ...	3158066
3158100	metallica	nothing ...	3158067
3158101	beyonce	me myself..	3158068
3158102	beyonce	naughty girl	3158069
3158103	50 cent	if i can't	3158070
Envía: **PO** (esp) y el código			
3158104	d.bisbal	buleria	3158071
3158105	andy/lucas	hasta los	3158072
no disp.	j.minguez	down	3158073
3158106	f.perea	la chica ...	3158074
3158107	iguana t.	olvidate	3158075
3158108	offspring	hit that	3158076
3158109	canto loco	crash	3158077
3158110	outkast	hey ya	3158078
no disp.	cafe quijano	tequila	3158079
3158111	queco	tengo	3158080
3158123	korn	y'all want a...	3158081
3158112	rasmus	funeral song	3158082
3158113	señor anillos	cine	3158093
3158114	exorcista	cine	3158083
3158115	pulp fiction	cine	3158084
3158116	men in black	cine	3158085
3158117	kill bill	cine	3158086
no disp.	swat	cine	3158087
3158118	simpson	tv	3158088
3158119	at.madrid	himno	3158089
3158120	real madrid	himno	3158090
3158121	barcelona	himno	3158091
3158122	queen	champions	3158092

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

Motorola C350, T190, T191, T280, Timeport 250, V100, V50, V66e, **Nokia** 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8110, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, N-Gage, **Sagem** MC930, MC932, MC936, MC939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MW3020, MW932, MW939, MY3020, MYX-6, NW320, **Samsung** s300, T100, V200, **Siemens** M50, MT50, **Sony Ericsson** T300i, T610, T68, T68i, T69

viawap

DINÁMICAS

Envía: **DIN** (esp) código

3157989 3157995
3157990 3157996
3157991 3157997
3157983 3157986 3157992 3157998
3157984 3157987 3157993 3157999
3157985 3157988 3157994 3158000

viawap Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color que soporten animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

LOGOS

LG (esp) código

3157961 3157972
3157962 3157973
3157963 3157974
3157964 3157975
3157965 3157976
3157966 3157977
3157967 3157978
3157968 3157979
3157969 3157980
3157970 3157981
3157971 3157982

Motorola A830, A920, C333, C350, T720e, **Nokia** 3110, 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5210e, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6600, 6610, 6610i, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Samsung** s300, T100, V200, **Siemens** C45, SL45, SL55, **Sony Ericsson** T300i

WWW.EXWAP.COM

exwap

WAP EXPERIENCE

5011

POR SMS

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES 1

viawap viawap

2 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE "EXWAP" MEDIANTE LA OPCIÓN "IR A", Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL. 2

3 **806 488 569** 3

POR TELEFONO

Insultos Anónimos

NO SABRAN QUIEN FUE

ELLOS ELLAS MADRE

GORDOS FEOS TONTOS

A QUE ESPERAS

Envía: INSULTO *(espacio)* y el número de móvil al que quieres enviar tu insulto *(espacio)* y una de las categorias. Las categorias son opcionales y no tienes que incluirlas. *Compatible con todas las marcas y modelos de móviles.*

ejemplo:

INSULTO 648987534 FEOS

¿QUE QUIERES EN TU MOVIL?

¡Ya nos lo puedes pedir!

Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 24 h.

Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje.

Ej: PIDO ALONSO PILOTO DE FORMULA UNO

JUEGOS JAVA

KIX 102

ASTEROBLASTER 103

DEMOLITION ZONE 104

DESCARGA

Envía la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

SI TIENE PROBLEMAS CON SU CONEXION WAP, POR FAVOR CONTACTE CON SU OPERADORA. Para descargar un juego es necesario ... mensajes, el coste total es de 2,70€ + IVA

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

DIBUJOS/SALVAPANTALLAS

¡LAS MEJORES IMAGENES! Envía: **SAP** espacio y el código



3157877 3157878 3157879 3157880 3157881 3157882 3157883 3157884 3157885 3157886 3157887 3157888
3157889 3157890 3157891 3157892 3157893 3157894 3157895 3157896 3157897 3157898 3157899 3157900
3157901 3157902 3157903 3157904 3157905 3157906 3157907 3157908 3157909 3157910 3157911 3157912
3157913 3157914 3157915 3157916 3157917 3157918 3157919 3157920 3157921 3157922 3157923 3157924
3157925 3157926 3157927 3157928 3157929 3157930 3157931 3157932 3157933 3157934 3157935 3157936
3157937 3157938 3157939 3157940 3157941 3157942 3157943 3157944 3157945 3157946 3157947 3157948
3157949 3157950 3157951 3157952 3157953 3157954 3157955 3157956 3157957 3157958 3157959 3157960

Motorola A830, A920, C350, T720e, **Nokia** 3210, 3300, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 5210, 5210e, 5510, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7210, 7250, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8855, 8890, 9210i, **Samsung** T100, **Siemens** C45, M50, MT50, S57, SL45, **Sony Ericsson** T100, T300i, T66, T68, T68i, T69

¡SORPRENDELE!

ENVIAR A TUS COLEGAS

ES MUY FÁCIL

Envía: COLEGA *(espacio)* palabra clave *(espacio)* código del producto *(espacio)* y el número de móvil de tu colega. *El móvil que vaya a recibir el producto, debe ser compatible con el mismo. Comprueba la compatibilidad antes de enviarselo.*

ejemplo:

COLEGA COL 3906904 648987534

COCHES FANTASTICOS



viawap Compatibilidad Ver pantallas color

PIROPOS envia: PIROPOS



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

FANTASIA EROTICA



viawap Compatibilidad Ver pantallas color

HUMOR envia: CHISTES



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

Por favor, ayúdenos a mejorar nuestro servicio. Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90€ (1,04€ impuestos incluidos). Logos y Tonos = 2 mensajes. Coste de llamada al 806 488 569 es de 0,90€ (1,04€ impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono móvil y de 0,99€ (1,15€ impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono fijo. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com

ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON · LG · PHILIPS · TSM · PANASONIC · MITSUBISHI · NEC · SENDO

Nº 25. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
Juan García, Malascuernas, SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Ozuteki, Kiko, Antonio Gutiérrez

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

DEVELOPERS, DEVELOPERS, DEVELOPERS...

Al más puro estilo Steve Ballmer, parece que la gente de Xbox está haciéndose a la filosofía de la empresa y se está fijando como meta tener a los mejores desarrolladores de su lado. Este E3 empieza a mostrar los resultados de contar con algunos de los mejores en exclusiva para la consola. Son los casos de BioWare y su Jade Empire, un juego de acción y RPG que combina las artes marciales con un mundo mágico en la China clásica; Peter Molyneux y su eterno Fable que ya tiene lavada la cara y está dispuesto a convertirse en una joya que ningún jugador debe perderse... uno de esos juegos que hacen cambiar el concepto del término videojuego (la vida de un individuo totalmente a nuestra merced); Rare y Conker Live & Uncut que muestra el giro de la compañía hacia un lado más adulto y más adaptado a las particularidades de Xbox; Activision y su adaptación de Doom 3 a Xbox, un shooter con más detalles por píxel de lo que hayamos visto nunca antes; Bungie y su HALO 2 que directamente nos deja sin palabras; el novedoso Forza Motorsport... son tantos los juegos y tan buenos que lo normal es que ocurriese lo que finalmente ha ocurrido, que no ha habido grandes destacados. Este será recordado como el E3 de las portátiles, Nintendo DS y la PSP de Sony tienen la culpa, pero también el E3 en el que se jugó a HALO 2 y se vio lo que llegaría a hacer Xbox con juegos como Splinter Cell 3. No todo ha sido E3 en este mes, sino que también hemos tenido la ocasión de profundizar en algunos de los lanzamientos más fuertes de la primavera, Ninja Gaiden y RalliSport Challenge ya están disponibles y nosotros sólo hemos podido puntuarlos por encima del 9. Sobresaliente el trabajo de Tecmo y Digital Illusions respectivamente. Y por si no te has percatado en el kiosco, este mes hemos tenido la oportunidad en XB Magazine de lanzar una guía con todos los juegos de Xbox, los más valiosos claro, pero el listado es de lo más completo. Y, sobre todo, una espectacular guía del juego Ninja Gaiden para poder superar cada una de las adversidades que nos salgan al paso... y por 3 euros.

NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

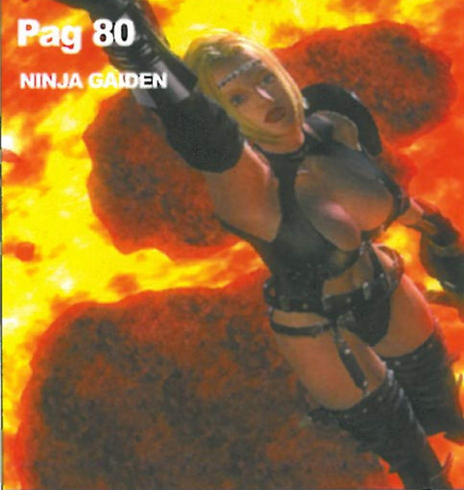
CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	ALBERTO B.
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.


SUMARIO


Pag 22
JADE EMPIRE
ESPECIAL E3


Pag 28
DOOM 3


Pag 48
FULL SPECTRUM


Pag 80
NINJA GAIDEN


SHREK 2
Pag 72


MASHED
Pag 70



REGALAMOS 10 RALLISPORT CHALLENGE 2

XB MAGAZINE

Revista XBOX™ Independiente

Numero 25
Junio de 2004
5 euros

REVIEW
NINJA GAIDEN

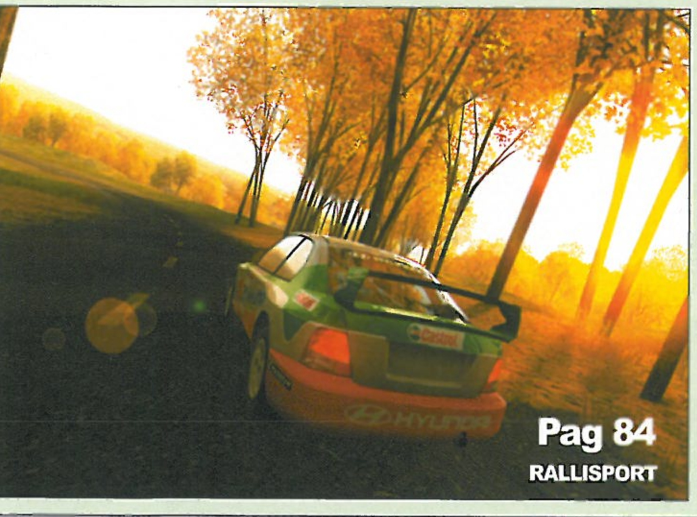
ESPECIAL E3
DOOM 3
HALO 2
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL 3
SILENT HILL 4
KOTOR 2

JADE EMPIRE

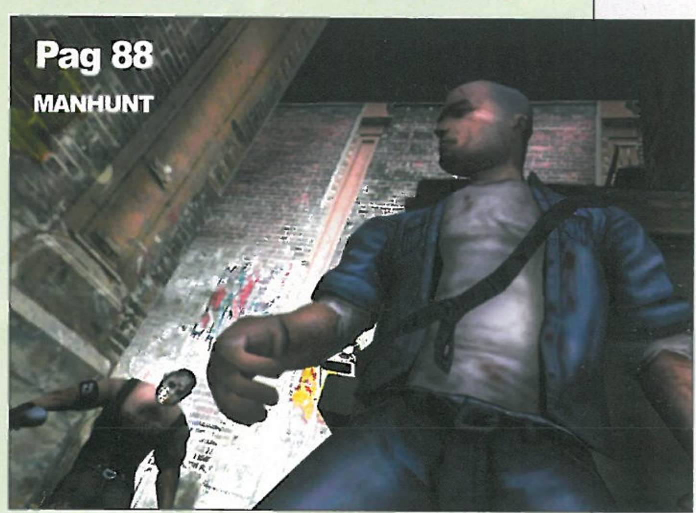
EL NUEVO ACCION-RPG DE BIOWARE

mkm PUBLICACIONES

8 424094 003570 00025



Pag 84
RALLISPORT



Pag 88
MANHUNT


NATY
MAINTREX
MAINTREX
NATY
DENTO
79



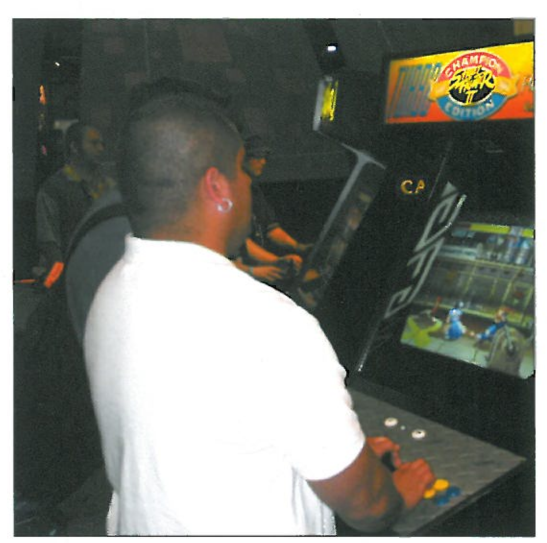
FLAT OUT

Hace unos días tuvimos ocasión de pasar la mañana con Alan Bunquer, productor de Bugbear Entertainmente, y Alison Ryan-Scriven, directora de Marketing de Empire Interactive, en las oficinas de Virgin Play en Madrid. Allí vimos Flat Out, un divertido y bestial título de conducción que llegará a Xbox en Septiembre. Gracias a la beta, nos pudimos hacer una idea de su avanzado sistema físico y el sistema de daños de los coches.

El entorno de cada pista está sometido a un avanzado sistema gráfico: las vallas se abollan y destrozan, neumáticos que se desparraman por la pista, los tanques de agua se revientan sobre los coches, los barriles, troncos y otros objetos volarán y caerán sobre otros vehículos, etc. Prácticamente todo lo que aparece en las pistas y alrededores es interactivo. Contará con Xbox Live (hasta 16 jugadores). Incluirá unos divertidos minijuegos basados en el sistema físico que afecta a los conductores (podremos jugar a los bolos con los conductores saliendo por la luna frontal, etc.).

¡VIVA LAS 2D!

No sabemos si ha sido una epidemia de nostalgia o un recurso improvisado para no quedar mal con Microsoft, pero tres compañías han decidido que la vuelta de las 2D debe hacerse sobre la plataforma Xbox (aunque algunos de los títulos también salen en otras plataformas). Hablamos de Capcom y Street Fighter Anniversary Edition, SNK y Metal Slug 3 o Sega y Sonic Collection +. Las tres compañías presentaron su producto en el pasado E3 con una aceptación enorme entre el público debido a dos factores fundamentalmente: emotividad por volver al pasado y adelantos tecnológicos increíbles. Y con esto no hablamos de haber creado una nueva forma de ver las 2D ni nada parecido, sino que a un juego como Street Fighter se le haya implementado un modo multijugador online para poder ser jugado a través de la red. Los amantes de los juegos de lucha están de enhorabuena porque si hay un juego que sentase las bases de los actuales juegos de lucha con todo sus mecanismos de combos y estilos de combate, ese es Street Fighter. Metal Slug 3 es, simplemente, puro vicio. Es la máquina que tanto nos enganchó en los salones de juego, metida en nuestra Xbox. Sabemos que mucha gente hace uso de una forma un tanto fraudulenta de MAME sobre la Xbox, pero esta es una forma más correcta de acceder al pasado.



MÁS JUEGOS EN BLOCKBUSTER

A partir de este 1 de junio los aficionados a los videojuegos vamos a tener más facilidad para conseguir nuestros títulos preferidos y, sobre todo, acceder a un servicio que se da con poca asiduidad, el del alquiler. Blockbuster siempre ha mostrado cierto interés por los videojuegos, pero ahora ha creado dos servicios que se darán en todos los centros Blockbuster de la península: Zonajuegos y Gameclub.

Zonajuegos es el espacio que a partir de esta fecha se va a habilitar en cada uno de los centros Blockbuster en los que se amplía el catálogo de videojuegos con todas las novedades y con alquileres que van desde sólo 2 euros. Los datos demuestran que Blockbuster cuenta con 200.000 usuarios de juegos entre sus socios, y lo que hace ahora es aprovechar ese público objetivo para darle un servicio todavía mejor.

Gameclub es una nueva iniciativa de Blockbuster para dar ventajas a los más jugones, ventajas como el sistema "prueba y compra" a través del cual, el socio de Gameclub tendrá derecho a un descuento en la compra de un juego exactamente por el importe que se haya gastado en el alquiler de ese mismo título... de esta manera no te parecerá haber tirado el dinero en un alquiler si piensas comprar el título en el futuro. Pero hay más ventajas como un 3x4 (alquila 3 juegos y te regalamos el cuarto) y no en un día, sino dentro del mismo mes... y por el alquiler de cada juego, se concederá 1 euro de recarga en la cuenta de socio, canjeable por la compra de nuevos juegos en el futuro.



Shadow Ops: Red Mercury, sonido de cine

El próximo éxito militar de Atari, Shadow Ops: Red Mercury, ha ganado el apreciado estatus de THX Certified Game. THX asegura que el juego tiene el potencial necesario para ofrecer la profunda y atractiva experiencia de video y de sonido que suele acompañar a los grandes éxitos cinematográficos de Hollywood. Shadow Ops: Red Mercury estará disponible en Europa el 18 de junio y proporcionará a los jugadores una experiencia cinematográfica de gran intensidad a través de sus innovadores valores de producción y modernos efectos sonoros y visuales tipo Hollywood. El programa THX Certified Game, lanzado en septiembre de 2003, proporciona a los editores de videojuegos, la rentabilización de los entornos de desarrollo que se utilizaron para producir Shadow Ops: Red Mercury. Estas posibilidades equiparan el diseño cinematográfico y la experiencia post-producción cinematográfica de THX y ofrecen a los artistas visuales y diseñadores de sonido de Shadow Ops: Red Mercury los medios para presionar los límites de la creación de contenido interactivo. Además, la experiencia THX en reproducciones sonoras/visuales ofreció gran consistencia a todos los elementos de juego que se crearon en ubicaciones o estudios diferentes, asegurando que la visión artística del equipo de producción se mantenía a lo largo de todo el desarrollo.



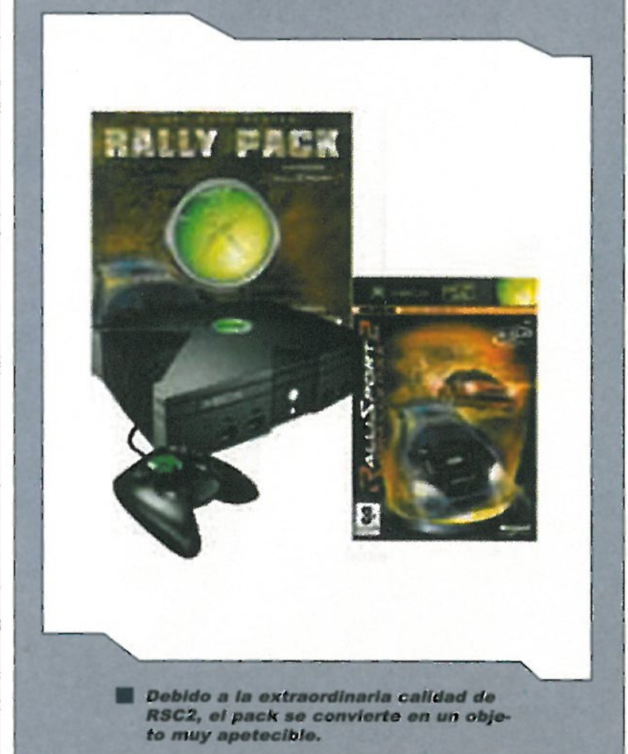
El sonido de Shadow Ops: Red Mercury nos hace meternos mucho más de lleno en la acción.


La Venganza... mejor servirla en calient
Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.
Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".
NINJA GAIDEN®
Libera el ninja que llevas dentro.
16+
www.pegi.info
SÓLO PARA XBOX
www.ninjagaidengame.com
TECMO
100% GAMES
Team NINJA
XBOX
LIVE

Microsoft lanza el Rally Pack

Xbox ha anunciado el lanzamiento de un exclusivo pack: el Rally Pack, que incluye "RalliSport Challenge 2" y una videoconsola Xbox, y todo ello por un precio muy apetecible, 199,99_ (IVA incluido).

El Rally Pack, que estará disponible a partir del 21 de mayo, permite a los jugadores entrar en el mundo de Xbox al mejor precio y con el mejor juego de rallies. Los jugadores que se acerquen al punto de venta quedarán gratamente sorprendidos por el exclusivo diseño de la caja realizada especialmente para este pack. Una buena manera de adquirir la consola si aún no tienes una, sobre todo si te gusta los juegos de conducción y los juegos de rally en particular. Un nuevo y apetecible pack que llega al mercado.



Debido a la extraordinaria calidad de RSC2, el pack se convierte en un objeto muy apetecible.

Square-Enix podría desarrollar para Xbox 2

El presidente de Square Enix,Yoichi Wada, ha confirmado su interés en la próxima generación de Xbox, plataforma que "merecería nuestra total consideración", lo que abre alguna esperanza de ver algunos de los títulos de la prestigiosa compañía nipona creadora de la famosa serie Final Fantasy. Hasta el momento Square Enix se ha negado siempre a desarrollar para Xbox, debido al escaso parque instalado que tiene la consola en Japón, principal mercado de la compañía nipona. Las nuevas declaraciones de su presidente sobre la nueva consola de Microsoft abre la puerta a los futuros juegos de Square Enix en Xbox 2, aunque tampoco se trata de un anuncio oficial Quien sabe, igual dentro de dos años estamos jugando a Final Fantasy XV en Xbox 2.



Un juego en exclusiva de Square Enix para Xbox podría introducir a Xbox en la lucha por el mercado nipón.

Primeras imágenes GTA: San Andreas

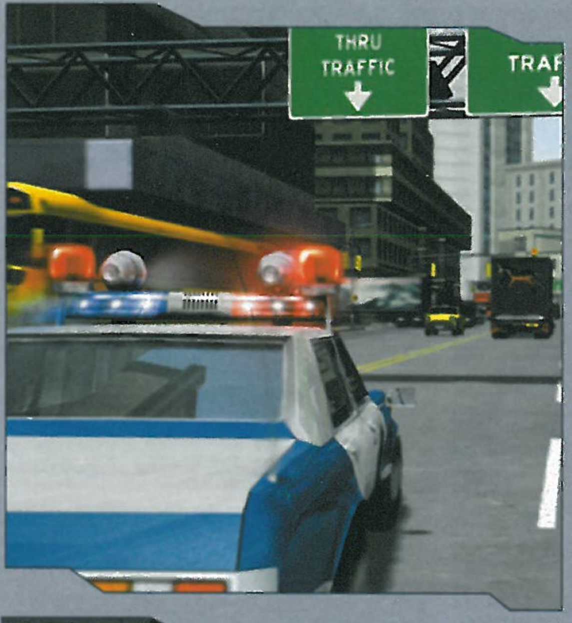
Está bien, GTA San Andreas, el nuevo título que RockStar prepara de su archiconocida y popular saga, sólo ha sido anunciado, de momento, para Playstation 2. Pero todos sabemos que, antes o después, el título llegará a nuestra querida Xbox. Así ha pasado con GTA III y Vice City y nada indica que no ocurrirá con la siguiente entrega. La única duda es cuanto tiempo transcurrirá desde que se lance la versión para PS2 y la de Xbox.

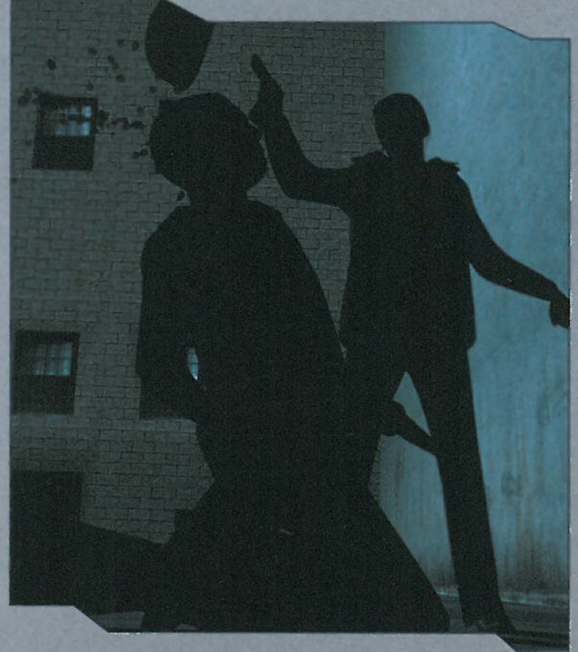
El nuevo juego estuvo presente en el E3, pero la gente de RockStar sólo lo enseñó a un reducido grupo de privilegiados. Nosotros no estábamos entre ellos, claro. Pero lo que si podemos ofreceros ya son las tres primeras imágenes oficiales que ha facilitado Take 2.

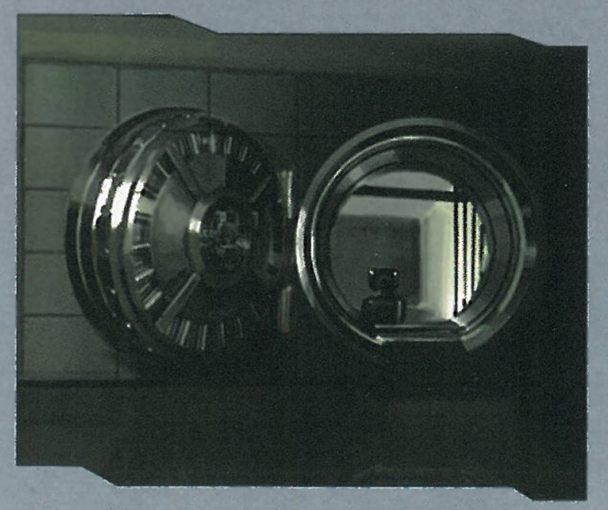
Por lo que se puede ver en ellas, la temática criminal de este nuevo capítulo nos lleva al corazón de las bandas afroamericanas o hispanas de la ciudad imaginaria estadounidense, con un toque cinematográfico que seguro cuenta con una banda sonora llena de tonos hip-hop. Ahí están las imágenes, disfrutarlas.



EL E3 de ACCLAIM







No todas las compañías provocan el mismo ruido en el evento de Los Ángeles. De hecho dentro de una compañía puede que un solo juego destaque y del resto ni siquiera se hable. Este año Acclaim ha presentado muchos juegos. De entre todos ellos podemos destacar Juiced, un título de coches y tuning, carreras callejeras y utilización de Xbox Live. Pero ya sabíamos que existía. Sin embargo hay tres juegos de los que no se sabía nada y que han salido a la luz en este E3. Hablamos de Emergency Mayhem, Interview with a Made Man y The Last Job.

Emergency Mayhem

Aunque sólo pudimos ver un vídeo de unos tres minutos, quedaba muy claro por las imágenes que el juego iba a ser un estilo a Crazy Taxi, pero con una nueva temática, las emergencias. Tres personajes principales y sus tres vehículos: ambulancia, coche de policía y coche de bomberos. La mecánica será sencilla, misiones de conducción rápida y frenética a través de las calles de algún mapa (todavía no se sabe si ficticio o real) para conseguir un objetivo y, una vez allí, resolver algún minijuego que se plantee. La intención es la de ofrecer algo más que los predecesores en el género y por lo visto en el vídeo del juego, los minijuegos serán similares a los que ofrecía Crazy Taxi en otra de sus modalidades, así como algunos clásicos que nos hacen echar mano de los Game&Watch de toda la vida. El juego está desarrollado a tan sólo un 20%.

Interview with a Made Man

Estamos ante un juego tipo Mafia. Nuestro personaje protagonista, Joey Verola es un mafioso consagrado. A través de una narración muy original en la que las misiones del juego se dividen en los diferentes trabajos del protagonista a lo largo de su vida, el juego transcurre en el género de la acción en tercera persona. Su aspecto gráfico no era nada espectacular, pero sin embargo recoge un efecto que hemos visto hace bien poco en un juego de Rockstar, Red Dead Revolver. Se trata de un efecto de disparo a varios objetivos utilizando un modo a cámara lenta. El apuntado, estamos ante un shooter puro, puede ser automático o manual, a nuestra elección. Otro de los efectos narrativos de IWAMM es que, como en Alias o XIII, la pantalla se dividirá en diferentes viñetas con escenarios en los que ocurren cosas que afectan al mismo entorno. Más información compactada, ritmo más veloz. Le falta ser más sólido en el apartado gráfico y en el control (hasta en la demo, el propio desarrollador era incapaz de apuntar con precisión).

The Last Job

Quizá uno de los juegos más originales en concepto que hayamos visto últimamente. Sin embargo la forma de resolverlo por parte de la gente de Acclaim no es tan espectacular. Se trata de un juego en el que las misiones son diferentes robos. Manejaremos a los cuatro integrantes de una banda de ladrones: explosivos, sigilo, shooter y conductor. Cada uno tendrá su parcela de trabajo y la acción se dividirá en los objetivos de cada personaje. De esta forma iremos completando cada "trabajito" para luego ir al trabajito del siguiente y solucionar también esa parcela. Lo que podría ser algo simple y nada original se convierte en original por un detalle, todo lo que hagamos con los personajes anteriores afectarán a la acción del siguiente. Para ello veremos como el reloj se retrasa y se coloca en el momento exacto en el que empezábamos a actuar con el anterior personaje, sólo que en otro punto del escenario del crimen. La precisión es un punto indispensable. Original, gráficos decentes, pero nada deslumbrante para la buena idea de Acclaim.













GANADOR DE LA XBOX CRYSTAL

Como presuponíamos que esta sería una de las páginas más vistas de la revista de junio, especial del E3 2004, aprovechamos un hueco para anunciar el ganador de la Xbox Crystal:

José Miguel Fuentes (Barcelona)

Y ahora recreemos la vista con las chicas.







Sube y agárrate fuerte.

No los hay más rápidos en su categoría.

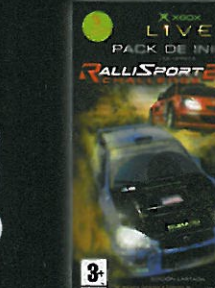


Juego

+Consola

+Mando

RALLY PACK



Juego

+3 Meses de Xbox® Live

+Communicator

PACK DE INICIO





Microsoft game studios

it`s good to play together

xbox.com/rallisport2





QUÉ DICEN LOS JEFES...





SHANE KIM, Director General de Microsoft Game Studios

El sustituto de Ed Fries en el cargo de Director de los estudios de desarrollo de Microsoft Game Studios, se reunió con nosotros para aclararnos algunos puntos de la estrategia de Xbox en los próximos tiempos. No dudó en certificar que se habían producido algunos cambios desde la salida de Fries, pero fundamentalmente todo seguía siendo lo mismo ya que habían estado trabajando codo con codo los últimos nueve años, incluso en la elaboración de la estrategia y planificación de los juegos.

La idea de Kim acerca de los juegos de Microsoft para Xbox es que se debe tratar en un 100% de juegos que impacten. No vale eso de sacar juegos para aumentar el catálogo, todos tienen que aportar algo de novedoso. ¿No es Vanguard (el MMORPG para Windows creado con la plataforma XNA) algo que rompe moldes? Al fin y al cabo comparte plataforma de desarrollo y sería posible una integración entre jugadores de varios dispositivos, incluida Xbox... Shane Kim sonríe y contesta que todavía no tiene nada que decirnos acerca de ese tema. Xbox Live llega al Pc, pero ¿llegarán los juegos de Pc y Xbox a integrarse?

Lo que sí ha sido una integración sorpresa es lo de Electronic Arts en el mundo de Xbox Live, pero a Kim no le parece tan sorprendente. Al fin y al cabo EA ya vendía bien sin Xbox, la posibilidad de entrar a formar parte de una gran comunidad de usuarios del juego online era apetecible para los canadienses y por otro lado pueden seguir desarrollando para otras plataformas. Sólo pueden ganar en esta apuesta. Sugerimos la posibilidad de que la cancelación de los títulos de XSN para este año sea parte del trato con EA y lo niega categóricamente. Su respuesta es que XSN se creó para hacer los mejores juegos deportivos, la gente prefiere los de Sega y EA.

Le preguntamos acerca del género más flojo en Xbox y nos contesta que quizá hasta hace poco el RPG era ese género, pero que con KOTOR se ha abierto la puerta y Sudeki, Fable y Jade Empire llegarán pronto y solidificarán el género. Sin embargo queda una cuenta pendiente, los RPGs al estilo japonés... un Final Fantasy para Xbox. Shane Kim asegura que cada vez hay más desarrolladores japoneses preparados para desarrollar en Xbox.

Y el que no parece acoplarse del todo a Xbox es Rare. Han pasado dos años y Grabbed by the Ghoulies ha pasado como una sombra, y ahora llegan Conker y Kameo. Kim declara su amor por Rare y su confianza en ellos. Tienen talento y sólo necesitan un periodo de adaptación a la plataforma.

Una reunión muy corta pero de la cual se pudieron extraer muchos datos... y entre ellos que Microsoft no tiene planeado sacar ningún juego de fútbol en un corto plazo de tiempo, Kim apuntó a FIFA y Pro Evolution Soccer como las alternativas.

Entrevista con J ALLARD

Otra de las interesantes entrevistas que tuvimos ocasión de realizar durante el E3 fue la concertada con James Allard, al que teníamos mucho que preguntar tras sus declaraciones como maestro de ceremonias en la conferencia de Xbox. Así, abordamos al jefe de Xbox con algunas preguntas, si bien la mayoría de ellas fueron eludidas de forma muy diplomática. Por ejemplo, cuando le preguntamos sobre la aparición de Vanguard, el MMORPG anunciado para PC y que se está desarrollando sobre la plataforma XNA, no lo confirmó directamente. Allard nos habló de que lo más maravilloso de Vanguard es que se trata de un mundo virtual creado por la plataforma de XNA, lo que lo hace independiente a cualquier dispositivo o plataforma. Esto, por supuesto, deja abierto su futuro acceso desde Xbox (el cual está cantado) pero James no soltó prenda sobre este futuro inmediato.

Otra de las preguntas que le hicimos fue sobre cómo se va a realizar el lanzamiento del servicio de videoconferencia a través de Xbox Live que pudimos ver funcionando en la conferencia previa al E3. Allard de nuevo nos contó la inminente puesta en marcha en Japón y que se trata de un proyecto aún 'en pañales', por lo que no concretó fecha, ni cómo se venderá el producto, ni nada. Eso sí, Allard habló de la gran acogida que esta nueva tecnología tendrá entre los desarrolladores de juegos online, lo que hará que podamos ver, además de escuchar, a nuestros rivales en Xbox Live, cuando organicemos partidas.

FIESTA MORTAL

Midway presentó Mortal Kombat Deception en el incomparable marco del hotel The Standard de Los Ángeles.

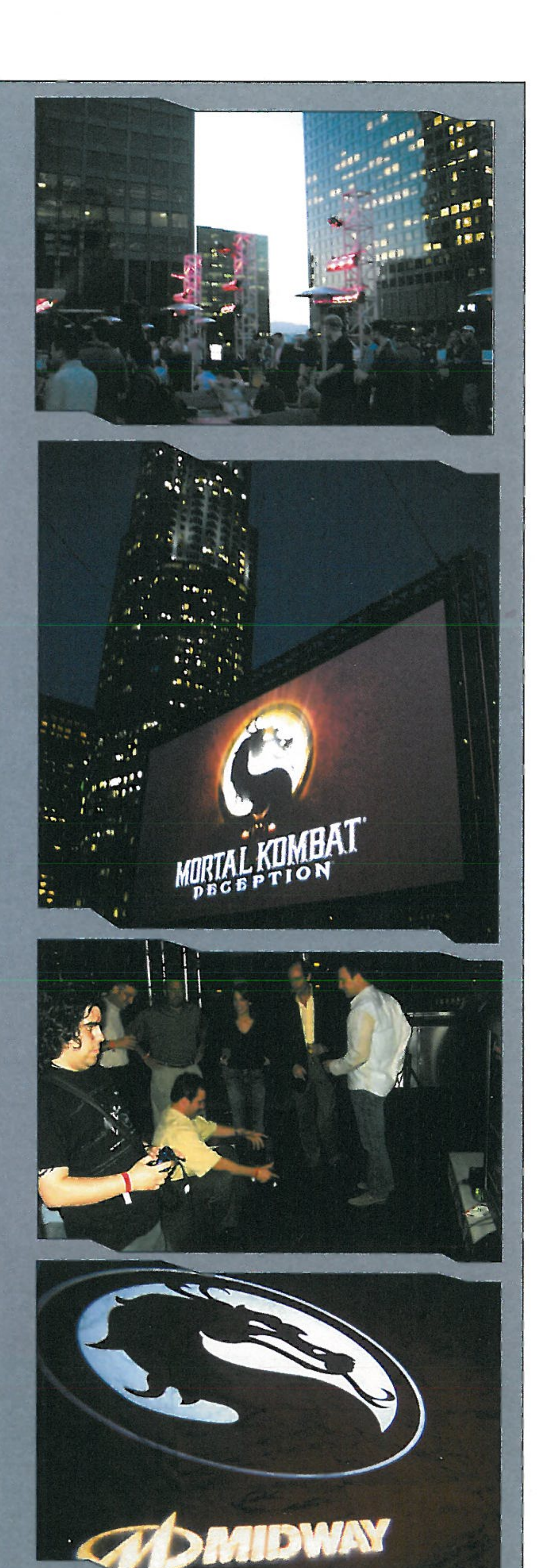
Un día antes de que empezase la feria del E3, una gran parte de las compañías ya había desvelado todos sus secretos. Si el lunes lo hacía Activision por la mañana y Microsoft en su Conferencia sobre Xbox de la tarde, el martes les tocaba el turno a Sony y Nintendo por la mañana, Konami a medio día y Nokia por la tarde. Tuvimos que esperar a la noche (las ocho de la tarde) para asistir a la presentación de la última creación de Midway en el género de la lucha, una nueva secuela de su aclamada saga Mortal Kombat, esta vez apellidada Deception.

Barra libre, canapés y un clima excepcional en la azotea de The Standard, mientras en las pantallas ya corrían las betas de MK Deception para disfrute de los asistentes. Tuvimos oportunidad de investigar algunos de los nuevos detalles añadidos al juego y comprobar como su aspecto no ha sufrido un excesivo cambio desde el Mortal Kobat V de hace un par de años.

El co-creador de la saga, Ed Boom, asistió a la fiesta de presentación para aclarar algunas de las novedades del juego. A modo de introducción pudimos ver un vídeo en el que se repasaba la historia completa de Mortal Kombat, una historia cargada de éxito, expectación y algún chasco, desde el primer Mortal Kombat allá por 1992.

En Mortal Kombat Deception hemos podido comprobar que se conservan dos elementos clave de la serie: violencia y sangre a borbotones (muy importante que sea a borbotones). Lo de más son extras, florituras para mayor gloria de una de las sagas de lucha más jugadas de todos los tiempos. En primer lugar hablamos de florituras en el apartado estético en el que a la lucha en 3D se ha añadido una gran amplitud en los escenarios, que en algunos casos nos recuerdan a los de DOA3, y que utilizan la técnica de dividirse en diferentes niveles para mayor dinamismo en la partida.

Las otras florituras son las que corresponden a la jugabilidad. Mortal Kombat deception lo modifica todo. Sí, conserva el modo clásico de pegarnos 1vs1 sin preguntar, pero ha incluido una serie de modos nuevos que resultan de lo más atractivos. En primer lugar un Battlechess que nos plantea una partida de ajedrez con movimientos reales de las piezas en el que cada enfrentamiento se resuelve a patadas, puñetazos y demás sobre el propio tablero. Luego está el modo Puzzles que nos deja jugar a una especie de Tetris en el que cada línea se transforma en un golpe al adversario con el personaje que nos representa en la parte inferior de la pantalla (personajes cabezones). A esto añadimos un modo Conquista en el que controlamos a un personaje en tercera persona que avanza por diferentes escenarios a modo de aventura y termina a "mamporros" con el primero que se cruza en su camino. Hay más, Mortal Kombat Deception, por mucho que trate de engañarnos con su nombre, no es para nada una decepción, sino que nos a causado una gran impresión debido entre otras cosas a todos estos modos de juego y a la inclusión de luchas a través de Xbox Live... seguiremos su pista.







por Urashima

California no parece ser el sitio más indicado para buscar novedades de Xbox que puedan tener cierta repercusión en el mercado japonés. Eso lo aprendimos el año pasado y en esta ocasión no ha habido excepción. Han sido muchos los juegos presentados en el E3 de Los Ángeles pero pocos de ellos despertarán pasiones en el mercado asiático. Aún así vamos a pasar revista a los más destacados...

Desde California sin amor



Ilusos de nosotros, ¿a quien se le ocurre ir a los USA a buscar juegos de marcada estética oriental? Estamos exagerando pero lo cierto es que no hemos encontrado lo que buscábamos, ni siquiera nos hemos acercado a las previsiones que os adelantábamos el mes pasado. De todos modos este E3 no pasará a la historia por las novedades mostradas en ninguna de las plataformas de sobremesa, más bien parecían algo eclipsadas por las nuevas portátiles, las verdaderas reinas de la feria.

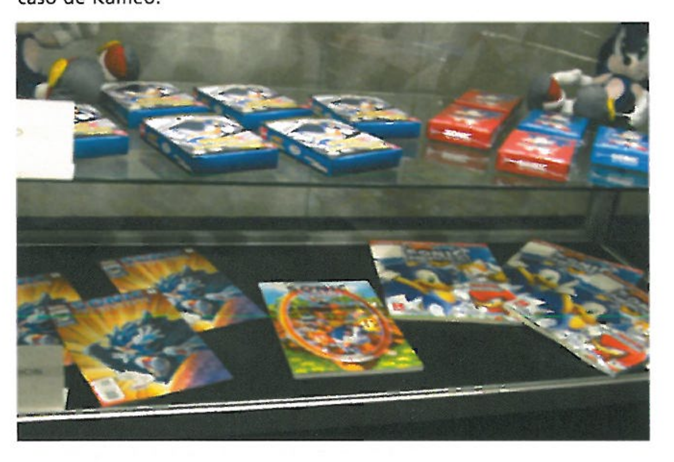
El anunció más importante que ha recibido Xbox ha sido sin duda el del acuerdo entre Microsoft y EA, fruto del cual los títulos de esta última serán compatibles con Xbox Live. Si lo analizamos desde el punto de vista del mercado nipón no tiene demasiada trascendencia, ya que la línea deportiva de EA Sports está enfocada a Occidente, y a su vez la mayoría de los juegos de EA Games. No obstante, Electronic Arts anunció hace poco un nuevo estudio afincado en Tokyo que podría dedicarse a la producción de juegos online para el mercado asiático, así que aprovechando el acuerdo con Microsoft quien sabe lo que nos puede deparar en un futuro.

Seguimos con tres de los títulos first party más destacados, por



una parte nos encontramos con el nuevo Forza Motorsport, la respuesta de Microsoft a la serie Gran Turismo de Sony, o "GT Killer" como les gusta llamarlo. Si finalmente cumple lo prometido y se hace la publicidad adecuada, podemos estar ante un juego bastante interesante para el mercado nipón, donde la serie de Sony siempre ha arrasado en las listas de ventas. Por otra parte no podía faltar Halo 2, del que mostraron su apartado multijugador, que sumado al renombre del juego esperemos que sea razón suficiente para atraer a más usuarios que con su antecesor. Y por último está Fable, el grandioso proyecto de Big Blue Box que puede tener cierto éxito en Japón pese a su aspecto occidentalizado, al igual que Sudeki o Jade Empire.

No podemos terminar con las first party sin olvidarnos de Rare. Sus dos próximos títulos, Kameo y Conker, tienen cada vez mejor pinta y su estilo propio puede tener éxito en Japón, sobretodo en el caso de Kameo.

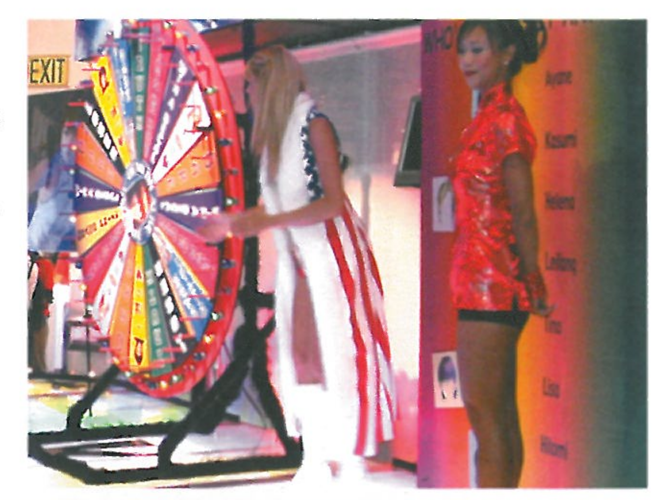


Los grandes desaparecidos fueron True Fantasy Live Online y Blinx 2. También debemos mencionar a Phantom Dust, que pese a estar presente no se le dio ninguna importancia.

Abrimos el apartado third parties con Tecmo, que una vez más no ofreció ni rastro de Code: Cronus, un título que nos preguntamos cuanto tiempo más se mantendrá en secreto. Por suerte nos encontramos con novedades interesantes como la versión Xbox de Fatal Frame 2, que contará con mejoras y extras como ya sucedió con la primera parte. También mostraron una nueva entrega de GunGriffon, la serie de mechs desarrollada por Game Arts aparecida en Saturn y PS2, que contará con juego online. Dead or Alive Ultimate hizo de nuevo acto de presencia, con un aspecto fabuloso y por último Itagaki-san confirmó que no habrá DoA4 hasta la próxima generación. La nueva entrega será muy violenta e introducirá un nuevo sistema de juego del que podremos ver algunas características en DoA Ultimate. Como curiosidad, en éste último hay un escenario de un puente colgante que en un principio estaba previsto para DoA4. Sega finalmente tampoco mostró nada de lo que esperábamos, sobretodo por parte de Smilebit que no dio señales de vida. Spikeout

Battle Street, todavía bastante verde, y OutRun2 fueron sus dos apuestas para Xbox que pueden tener cierta trascendencia entre los usuarios japoneses. La única sorpresa fue Phantasy Star Universe, un nuevo capítulo de la saga del que se desconoce ningún detalle por el momento. Tampoco podemos olvidar la confirmación de la salida de Otogi 2 en Occidente, previsto para el año que viene.

Y nos gustaría seguir comentando compañías pero por desgracia no hubo mucho más a destacar, ¿dónde están todos esos títulos desarrollados por third parties niponas que iban a ser mostrados? ¿Dónde está Konami y su Project Evolution Soccer, por ejemplo? Posiblemente deberemos esperar al Tokyo Game Show y al X04, de momento el mercado de Xbox en Japón deberá seguir ayudándose de títulos occidentales.



Square Enix se muestra interesada en Xbox 2

Resulta extraño leer Square Enix y Xbox en una misma frase ¿verdad? Yoichi Wada, presidente de la compañía, ha declarado su interés en la sucesora de Xbox ya que según él, "ha habido una evolución en el pensamiento de Microsoft" y Xbox 2 "merecerá completa consideración". Por desgracia su punto de vista respecto a la consola actual sigue siendo el de siempre así que todavía deberemos esperar algunos años para disfrutar de un Final Fantasy o un Dragon Quest en una consola de Microsoft.



Puntuaciones

Famitsu:

Dennou Taisen DroneZ: 7/6/5/5 - 23/40

Ghoulies - Grabbed by the Ghoulies: 8/7/8/8 - 31/40

Famitsu Xbox:

Puyo Puyo Fever: 7/7/7/9 – 30/40

Shikigami no Shiro II: 7/7/8/8 – 30/40

LANZAMIENTOS







Crimson Skies: High Road to Revenge (Microsoft Game Studios): Pese a llegar con más de medio año de retraso, Crimson Skies se presenta como una apuesta fuerte de Microsoft, con el juego online como su mayor atractivo. Prueba de ello es el nuevo Platinum Pack 2 que incluirá consola con dos mandos, Halo, Crimson Skies y 2 meses de Xbox Live.
Se espera su salida para el 20 de mayo.

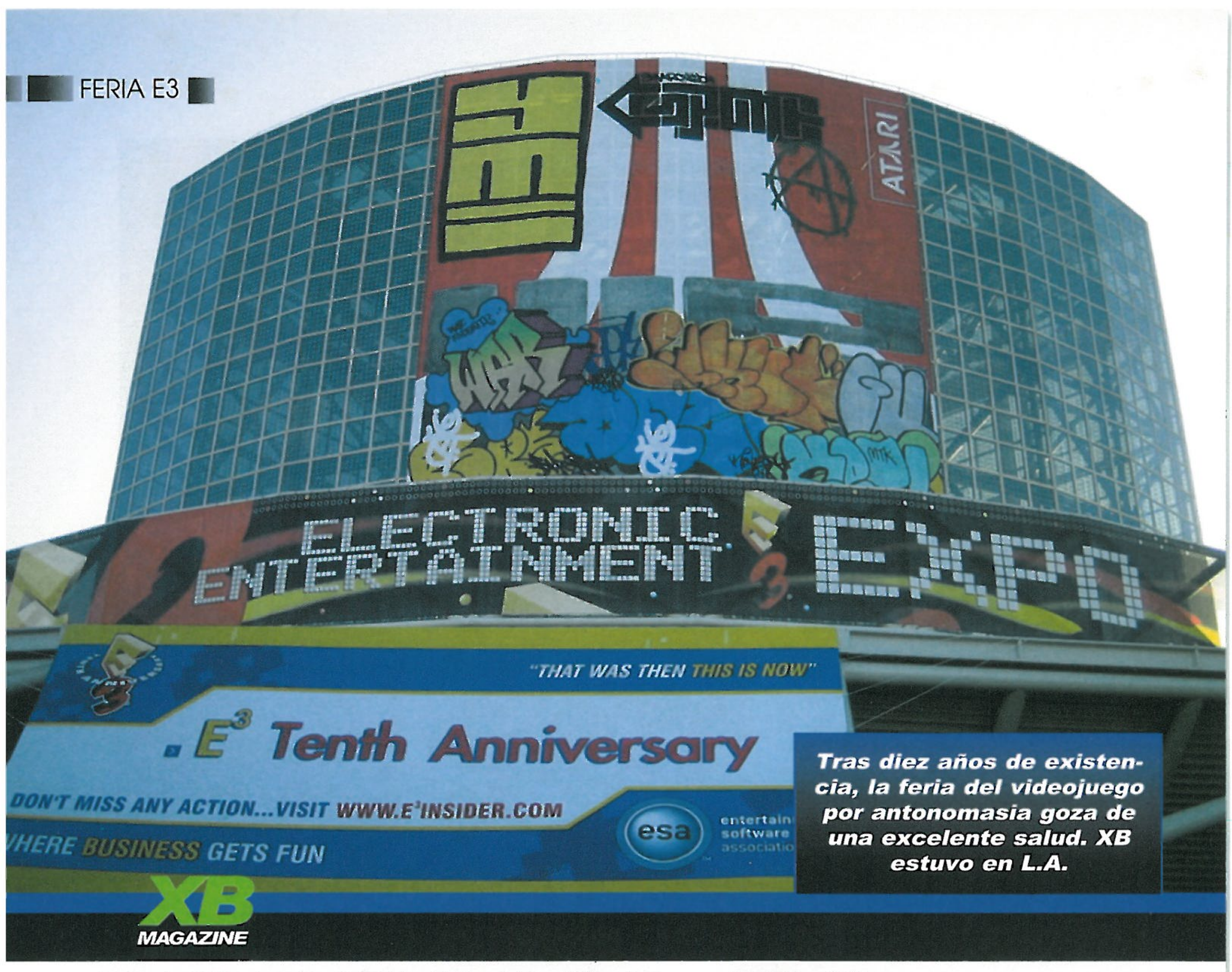
Aoi Namida (Interlex/Panther Software): Una aventura conversacional de esas que gustan tanto a los japoneses. Su versión original para PC era algo subida de tono pero la conversión a Xbox va a pasar por la censura. El juego transcurrirá en una pequeña aldea costera, donde deberemos entablar amistad con varios personajes, todos ellos femeninos claro está.
Se espera su salida para el 27 de mayo.

Tenchu 3: Kaiki no Shou (Activision/From Software): Conocido en Occidente como Return from Darkness, el título de Activision ha sido bautizado como Tenchu 3 en Japón y su distribución corre a cargo de From Software.

Se espera su salida para el 27 de mayo, con un cojín de regalo para los que hayan hecho la reserva.

Xbox World Collection Series: Dos nuevos títulos se añaden a la colección, los elegidos para la ocasión y con fecha de salida para el 20 de mayo son:

Metal Arms: Glitch in the System
Tony Hawk's Underground



Tras diez años de existencia, la feria del videojuego por antonomasia goza de una excelente salud. XB estuvo en L.A.

ESPECIAL E3

10 años no es nada

por Jetulio

Diez años cumplía el E3 este año y suponía el cuarto año consecutivo en el que Xbox tiene presencia en él. Así que, como hacemos cada año desde que lanzamos esta revista, nos desplazamos a Los Ángeles para no perder detalle de todo lo que pasaba alrededor de nuestra plataforma preferida en la mayor feria de videojuegos del planeta.

Aunque la feria propiamente dicha sólo se celebró entre los días 12 y 14 de mayo, cuando uno va al E3 tiene que llegar a Los Ángeles al menos un par de días antes, para acudir a todas las conferencias, presentaciones, fiestas y eventos que las compañías realizan antes del evento. Así, dos redactores de XB Magazine, junto con un compañero de Xboxmaniac.com, nos plantamos en la calurosa ciudad californiana el pasado día 9 de mayo. Así, pudimos asistir sin problemas a la primera cita del evento, la conferencia de Xbox previa al E3, el día 10 por la noche.

Pero una vez mirándolo desde la distancia y, a pesar de la apretada agenda que hemos tenido en esa semana, tenemos que decir que volvemos del E3 de este año con una sensación un tanto agridulce, y es que no traemos en la retina ninguna gran sorpresa, ningún lanzamiento revolucionario y ningún proyecto secreto desvelado en la feria para dejarnos con la boca abierta. Las pocas novedades que Microsoft se guardó para la feria (la gran mayoría eran ya conocidas días antes) fueron la presentación de Forza, los planes de videoconferencia y los nuevos Xbox Arcade para Xbox Live y la confirmación, por fin, de la compatibilidad de los juegos de EA para Xbox Live. Eso es todo. Y no queremos decir con esto que no



Los nuevos juegos para nuestra amada consola hicieron las delicias de todos los que asistieron a la cita.



Por supuesto, como en todos los E3, no podían faltar las impresionantes mujeres que promocionaban los diferentes juegos.

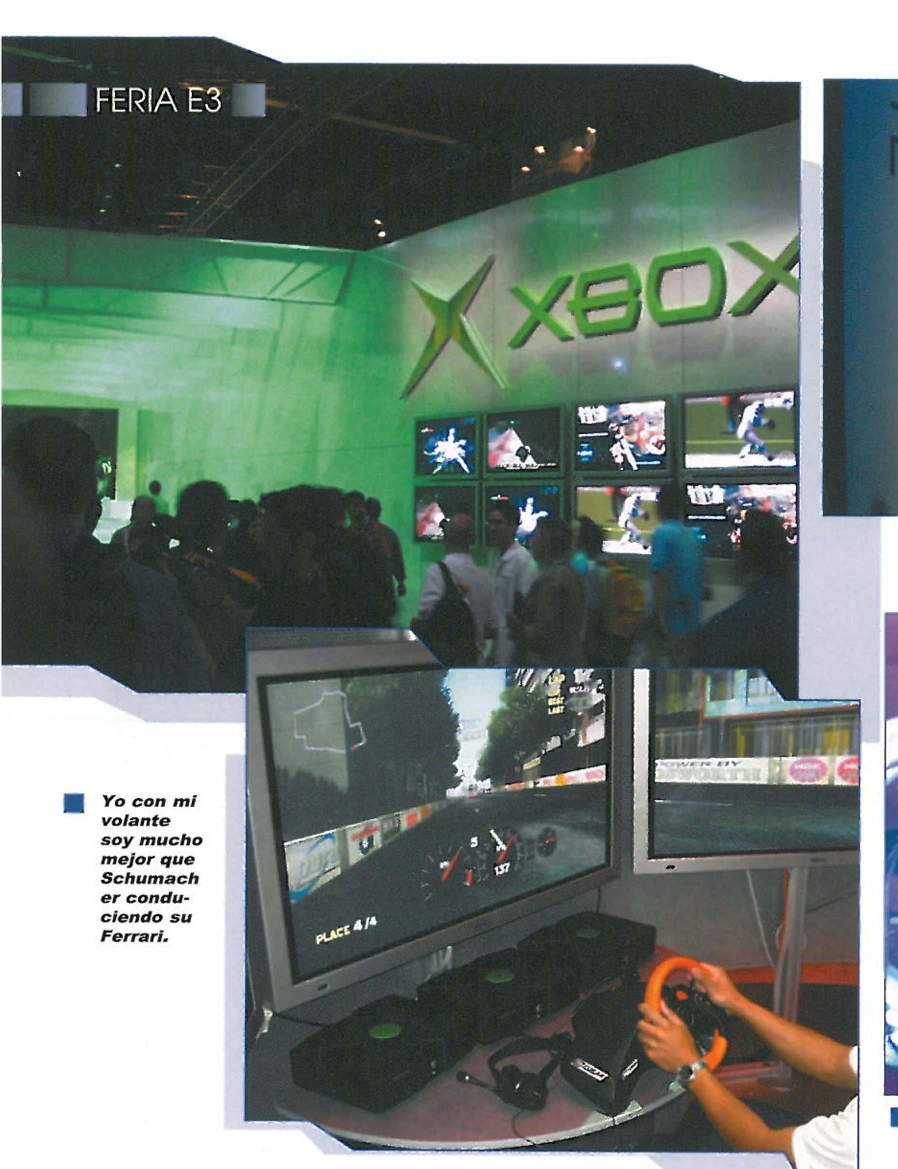
estemos sobre excitados por haber tenido ocasión de probar Fable, Doom 3, Jade Empire, Kameo, Conquer, Mechassault 2, Unreal Championship 2, Halo 2, Silent Hill 4, etc., pero todos esos títulos ya eran conocidos y no contentaron las ansias de sorpresa que debe acompañar siempre al E3.

Pero, tampoco nos vamos a engañar, esta sensación no sólo acompañó a Microsoft, sino que fue la tónica en todas las plataformas, con una excepción, y es que Sony y Nintendo pudieron dar un poco más de juego en Los Ángeles con la presentación de sus nuevas y flamantes videoconsolas portátiles: Sony PSP y Nintendo DS. Dos atractivos e interesantes dispositivos que pugnaron por ganarse la admiración de todos los asistentes. Aunque también se puede considerar una maniobra de despiste bastante original para tapar la falta de títulos revolucionarios y sorprendentes a presentar.

Pero, tenemos que ser justos, aunque volvemos con esa sensación de déficit de sorpresa en general, algunas pequeñas excepciones han iluminado nuestros días en Los Ángeles (eso y la fiestas fantásticas que nos pegamos en Santa Mónica o Malibú, día si y día también.) Entre estas pequeñas sorpresas, títulos todos ellos a los que habrá que seguirles la pista muy de cerca, se encuentran Mercenaries (el título de acción de Pandemic y Lucas Arts), Entushia (un sorprendente simulador de conducción de Konami), Snowblind (un shooter de Eidos basado en la saga Deus Ex), Bard´s Tale (el original RPG de Acclaim), Burnout 3 (el título de conducción que siempre nos sorprende), Destroy All Humans (un juego impagable de Pandemic y THQ), Juiced (conducción y tuning de la mano de Acclaim), Dead to Rush (una mezcla de Resident Evil y GTA de la mano de Activision), 25 to Life (ajustes de cuentas callejeros a través de Xbox Life, de Eidos), Darkwatch (el shooter western/vampiresco de Sammy), Obscure (terror norteamericano de Microids) o Tony Hawk´s Underground 2 (y van seis títulos de Activision), entre algunos otros.

Una buena cantidad de títulos para Xbox se acerca (y en navidad habrá más de 150 juegos para Xbox Live)

Una buena cantidad de títulos para Xbox se acerca (y en navidad habrá más de 150 juegos para Xbox Live). De todas formas, esperaremos algún bombazo informativo guardado para ser lanzado en el próximo X04.



Yo con mi volante soy mucho mejor que Schumacher conduciendo su Ferrari.



Play Sation, como siempre, un escalón por debajo de XBox.



Concursos, juegos malabares, freakies... Todo tiene cabida en E3.

POCO RUIDO, POCAS NUECES

Como cada año desde que esta revista está en pie, la gente de XB se desplazó a Loa Ángeles para la Conferencia Anual de Xbox. Este año fue el Shrine Auditórium, un edificio de aspecto oriental en el sur de la calle Figueroa (la misma en la que encontramos el epicentro de la actividad videojueguil durante la semana en el Convention Center), el que se iluminó con focos verdes para dar acogida a cientos de periodistas, analistas y clientes de Xbox de todo el mundo.

Con una bebida en la mano y las bandejas de comida pasando constantemente ante nuestra atenta mirada, no dejamos de imaginar el escenario de la Conferencia pocos minutos antes de que esta comenzase, los posibles anuncios, el futuro de Xbox 2, de un nuevo Ninja Gaiden o un Crimson Skies todavía mejor que el primero, la necesidad de una buena mascota o de una cámara al estilo Eye-Toy. Y, por supuesto, la obligación de conseguir que EA firmase para que sus juegos soportasen el modo Xbox Live de juego online. Todo suposiciones de un grupo de periodistas de cinco medios españoles, a saber, Superjuegos, Xboxmaniac, El Periódico de Cataluña y El País, además de, claro está, XB Magazine.La realidad de la Conferencia sería un tanto distinta. Tras una pequeña presentación a cargo de J Allard de todo lo que ha venido ocurriendo en los últimos meses y la situación actual de la consola en el mercado y su futuro más inmediato, se recurrió al más puro estilo Microsoft, a un vídeo-broma en el que se trataba de sacar los colores a sus rivales más directos. A Nintendo directamente por ni siquiera ser nombrado en el vídeo. A Sony, su PS2 y su sistema de juego online (SOE) a través de una parodia del exitoso programa de la TV americana en el que una serie de concursantes luchan por convertirse en el mejor hombre de negocios bajo la atenta mirada de Donald Trump. El chiste, bueno, sólo para americanos... y nos tememos que el problema de Xbox está en el resto del mundo. A partir de ahí todo se convirtió en una cascada de anuncios... nada sobresaliente, pero sí alguna que otra cosa que corroboraría todo lo que habíamos comentado en la antesala de la Conferencia.

Sobre Xbox Live:
Las dos novedades principales se pueden resumir en la introducción de una cámara que permitirá el videochat con, por lo que vimos, al menos tres participantes más (Sony ofrece el Eye-Toy Chat en formato 1vs1). Además, otro de los servicios de la cámara, de la cual no vimos ni siquiera un prototipo sino que se utilizó algo más similar a una webcam, sería el de dejar mensajes visuales, un paso más allá de la voz.

La otra gran novedad, los Xbox Live Arcade. Se trata del lanzamiento de un servicio a partir de otoño por el cual los usuarios de Xbox Live tendremos acceso a una serie de juegos clásicos, juegos de mesa, cartas y arcades míticos como un servicio añadido. Una noticia de la que no sabía-



Los soldados del Imperio vigilan la entrada al pabellón de Lucas Arts.

Fiesta a tope. Los de la consola verdinegra fueron las mejores.

Este tipo pelirrojo se ha quedado trastornado trasa jugar a uno de los últimos videojuegos para XBox.

mos nada en XB Magazine y que nos dejó con la boca abierta al ver las horas que podremos llegar a perder delante de la TV con algunos de los títulos que vimos en movimiento.

Sobre XNA:

Tras la presentación de la plataforma de desarrollo XNA en la GDC de marzo, Microsoft ha querido demostrar dos cosas. En la primera la potencia de desarrollo de la nueva plataforma XNA, y para ello mostró la segunda demo creada por el equipo Pseudo Interactiva, se trata de la demo "Crash" en la que vemos el resultado del golpeo entre un coche y la pared, así como entre dos coches.... El nivel de detalle es excepcional, el trabajo con la física es único. Luego se quiso mostrar qué será lo próximo gracias a la plataforma XNA. Y aunque no se dieron mayores detalles sobre las posibilidades se empezó a considerar la compatibilidad de algunos juegos de PC y Xbox, para que sí, el juego fuese diferente, pero la plataforma de desarrollo la misma y, por lo tanto, la compatibilidad entre jugadores de PC y Xbox fuese posible. Vanguard, del creador de Everquest, es un MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) que funcionará a través de varios dispositivos (PC, Pocket PC, Smart Phone, Xbox (?).

Sobre los juegos de Xbox

Quizá fue el capítulo que más suele interesar a los jugadores y en el que menos sorpresas recibimos. A la demo multijugador de HALO 2 (que tendríamos ocasión de probar en los días sucesivos), se unieron vídeos sobre DOA Ultimate, Doom 3 (qué bueno es este juego), Jade Empire (más adelante sabrás por qué lo hemos colocado en portada) y el único juego del que no se sabía demasiado, Forza Motorsports (un simulador de conducción con mucho de personalización, mucho de juego online y cientos de licencias a nuestro servicio... bueno, y que aquí los coches si se deforman, no como en el no menos genial Gran Turismo).

La sorpresa final

A medida que pasaba la noche y los anuncios se convertían en un bien más y más escaso, nos hicimos a la idea de que el futuro de EA y Xbox seguiría desligado una temporada más. Pero con la presencia de Robbie Bach en el escenario del evento se hizo público el "apretón de manos" entre Microsoft y Electronic Arts para que todos los juegos de la franquicia canadiense soporten Xbox Live.

De pronto un montón de títulos se vinieron a nuestra cabeza: FIFA 2005, el primero; BurnOut 3; Need For Speed Underground 2; NBA Live; TimeSplitters 3; Tigre Woods PGA Tour 2005... demasiados juegos para no tenerlos en cuenta.

Al histórico acto se sumo la presencia de una serie de jugadores representando a los diferentes deportes, entre ellos una presencia mítica que no podremos olvidar nunca por los vítores, aplausos y emotividad que despertó entre la asistencia al evento, Muhamed Alí, el mítico campeón de los pesos pesados que se sumó a la fiesta Xbox y cerró la Conferencia Xbox de 2004.



Su excepcional trabajo con Los Caballeros de la Antigua República les han hecho ganarse el respeto de todo el mundo a la hora de crear RPG´s (ya lo habían hecho antes en PC), incluso para consola. Es su primer juego que editará directamente Microsoft.

JADE EMPIRE

por Xboxfever

Combinación perfecta de acción para los combates en tiempo real, estrategia y un argumento que mezcla la fantasía y el carácter épico de nuestros maestros en artes marciales.

Ya hemos hablado en alguna ocasión acerca de Jade Empire. Se trata de la nueva creación de BioWare y con sólo decir esto bastaría para estar hablando de calidad, pero hemos querido saber algo más del juego y fijarnos en qué puntos es en los que la gente del estudio canadiense ha querido fijar su interés.

Jade Empire se autoclasifica como un juego de Acción/RPG, es decir, acción y rol a partes iguales. En él estaremos al cargo de un maestro en artes marciales que lucha contra algún tipo de maldición que tiene tomada la Ciudad Imperial. Todos los entornos, a pesar de ser ficticios, recuerdan al pasado histórico de China con gran parte de elementos históricos y una serie de elementos totalmente fantásticos. Dice el Doctor Grez Zeschuk, co-fundador de Bioware, que "probablemente Jade Empire no sea el juego que la gente espera que sea", pero eso es precisamente lo que ellos asumen, el riesgo de ofrecer algo más allá de lo que se pueda presuponer. El caso más reciente es el de Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República, y su éxito es más que evidente.

La idea de Jade Empire, cuenta la leyenda que surgió hace diez años, casi en los inicios de la compañía. La intención de Zeschuk y Ray Musyka, el otro padre de BioWare, era la de crear un mundo tan amplio que las posibilidades del momento se veían ampliamente superadas por las pretensiones... el proyecto quedó aparcado. Pero no olvidado. Artes



No todo son artes marciales en Jade Empire, también podremos acudir a la magia.

Todos los personajes, protagonistas y enemigos, están detallados enormemente.



Gran parte de los escenarios será destructible y nuestra acción sobre ella tendrá efectos, en ocasiones, muy relevantes.

marciales, RPG, acción. Tres elementos para definir el género que se quería utilizar en la creación del juego.La China mítica, un mundo fantástico y una ambientación en el pasado. Tres elementos para ambientar el título y empezar a crear un sueño en torno a la Ciudad Imperial del Imperio del Jade. Los primeros resultados ya los hemos tenido entre manos. Durante la celebración de esta décima edición del E3 pudimos jugar durante mucho tiempo a la beta de lo que será Jade Empire a finales de año en la previsión más optimista, a partir de marzo del próximo año en la visión más realista.

Primer contacto

A cualquier jugador de Xbox que le digamos que BioWare prepara un RPG basado en Oriente y con elementos mágicos y fantásticos se imaginará un nuevo KOTOR con otros gráficos. Nosotros podíamos imaginar que no sería del todo así, pero eliminados los combates por turnos, no esperábamos, ni mucho menos, un juego tan orientado a la acción. El resultado es de una agilidad tremenda. La sencillez de los controles hace que por primera vez, incluso comparándolo con el genial Fable o el propio Sudeki, sea realmente accesible para cualquiera un RPG. Combates sencillos cuerpo a cuerpo, sin turnos, con varios enemigos en pantalla y un estilo casi de beat´m up. Por otro lado una historia que cuenta con muchísimos diálogos y opciones diferentes para el transcurso de la misma y un elemento que conservamos de KOTOR, el progreso del personaje, su aprendizaje, cambio, evolución y mejora a lo largo de la historia. El aspecto gráfico, a falta de nueve meses de desarrollo, ya deslumbra. Hemos visto cosas mejores en este mismo show, como Fable, pero Jade Empire tiene mucho camino por recorrer y ya ha dejado una impresión muy buena en nuestra retina.

Sistema de combate: Primero pegar y luego pensar

La intención de BioWare es combinar el factor juego de rol en el que nuestro personaje tendrá una serie de características que definirán su forma de luchar, con la acción en tiempo real que se consigue a base de, en cierto modo, "machacar" los botones. El resultado es el de luchas en las que podemos enfrentarnos contra otro adversario, o contra multitud de ellos. Será en este segundo caso cuando tengamos que hacer un mayor esfuerzo táctico y estratégico para escoger el objetivo adecuado en cada momento, utilizar poderes especiales con unos u otros, diversificar nuestros estilos de lucha, etcétera. Es precisamente la variedad de situaciones (escenarios y enemigos), la que hace que el juego amplíe su nivel de calidad de una forma directamente proporcional a la variedad.

Lo que nosotros hemos podido experimentar en el estado actual del juego es que el juego permite llevar a cabo 4 acciones diferentes: luchar con puñetazos y patadas (cambiando de estilo de lucha también varían éstos); utilizar armas; hacer uso de magias y hechizos a través del Chi (existirá una barra que nos indicará el nivel de Chi que tenemos); llevar a cabo transformaciones en bestias que nos permitan luchar en superioridad.

Estilo de lucha

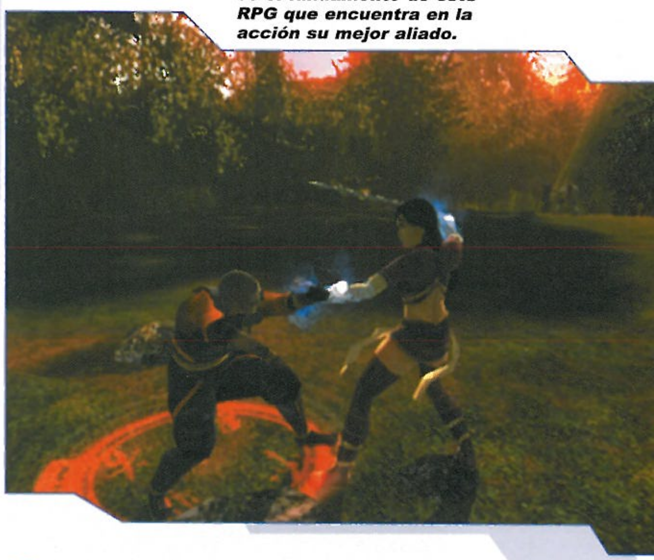
Jade Empire es en definitiva un RPG y como tal trata de la evolución de un personaje y sus aptitudes. En este



La mitología china se da de la mano con la cultura occidental para crear unos personajes de lo más complejos.



El combate cuerpo a cuerpo es el fundamento de este RPG que encuentra en la acción su mejor aliado.



Un círculo rodeará al personaje o ítem que tengamos seleccionado como nuestro objetivo más inmediato.

caso, como maestro de artes marciales, uno de los elementos que se podría tener en cuenta a la hora de mejorar al personaje es la mejora del estilo de lucha o la adquisición de nuevos estilos. En total hay en torno a 30 estilos de lucha diferentes en cuanto a la velocidad, la potencia y la forma de cada uno de ellos. Además variarán en función de si tienen armas o no, si usan más o menos magia o corresponden a las artes marciales. Con siete movimientos en cada uno de los estilos, la variedad está asegurada, así como la accesibilidad a profundizar en cada uno de los estilos.

Control del combate

Y toda esta maraña de cambio de estilo, cambio de acción y demás se hace completamente al vuelo, en tiempo real, de hecho existe un Focus Mode que ralentiza el tiempo (con un contador en la parte superior derecha de la pantalla) para poder ejecutar algunas de estas acciones o poder esquivar ataques de los adversarios. La sencillez está en un control simple.

Manejaremos a nuestro personaje desde una perspectiva de tercera persona a través de los dos sticks (avanzar y girar cámara) y la hora de interactuar con el medio, los gatillos nos servirán para cambiar de objetivo, sobre todo en combate, con lo que podremos ir pasando de un personaje adversario a otro sin muchos problemas y completamente al vuelo. Sí, tendremos que soltar durante un instante el stick derecho para poder cambiar de estilo de lucha con o sin armas, con el D-Pad en cualquiera de sus direcciones.

A y X serán los botones principales de la acción en la lucha en ataque, el B servirá para la defensa y el Y para entrar en el Focus Mode. Si queremos (y podemos) recuperar la salud de nuestro personaje usaremos el botón blanco y para utilizar la magia de la barra de Chi, usaremos el botón negro. Además existe la posibilidad de detener la partida para pensar la mejor estrategia y a través del botón Back. Con esto, todo parece muy sencillo, sólo se empezará a complicar un poco cuando tratemos de combinar varios ataques consecutivos para llevar a cabo combos.

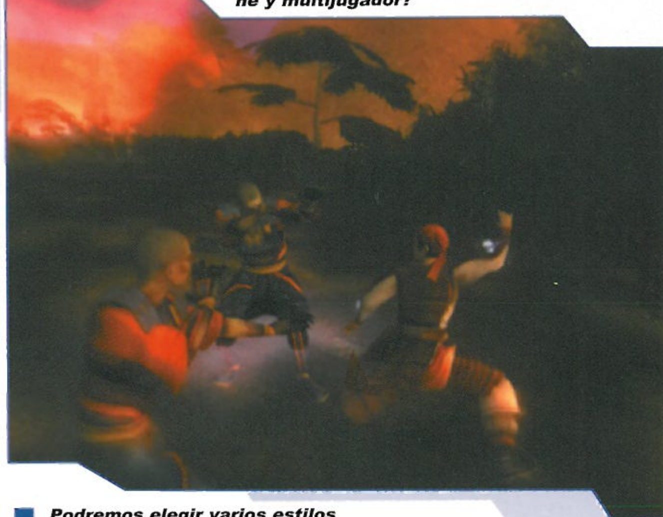
Pero en cierto modo podemos decir que ésta es sólo una de las formas de luchar, la de enfrentarse en el cuerpo a cuerpo con nuestros adversarios y hacer uso de la fuerza. La otra, es la de la utilización del Chi, de las habilidades mágicas o espirituales de nuestro personaje. Para ello, y aquí sí que habrá entrado el RPG en juego, tendremos que haber "educado" a nuestro personaje en una serie de cualidades mágicas que se distancian totalmente de la lucha cuerpo a cuerpo.

Diríamos que el sistema de combate de Jade Empire se puede definir con dos grupos de características esenciales: estrategia, en cuanto a la posibilidad de escoger entre varias acciones, opciones y tácticas de enfrentamiento; velocidad, como elemento definidor del juego tanto en los combates como en la forma de llegar a ellos y solucionar los problemas de estrategia.





Escenarios enormes y llenos de personajes no jugables, ¿podríamos imaginar un mundo así online y multijugador?



Podremos elegir varios estilos de lucha que podremos ir adquiriendo a medida que avancemos en el juego.

Enemigos y entornos de Jade Empire

Jade Empire es un juego que nos traslada a una China de mitos, una China fantástica creada sólo por la gente de BioWare y que tiene muchos elementos de cómo la gente occidental ve Oriente. Por eso existirán elementos históricamente incorrectos o inventados, pero es parte de cómo llegar a hacer que un juego sea realmente divertido. Alguno de esos recursos es el de elegir enemigos y sus diseños. Todo un ejército de seres de otro mundo como gigantescos Golems de piedra, zombies dentro de armaduras, Guerreros de terra cotta, espíritus y hasta seres llegados desde el infierno... mucha imaginación y recursos que enlazan la cultura oriental con la occidental para que el juego no deje de ser atractivo a su principal público, el que compra en Occidente. Los mundos recreados por el juego, cada uno de los entornos tiene connotaciones espirituales, legendarias,... son entornos como la Ciudad Imperial, la Necrópolis, el Infierno (The Land of Howling Spirits), un frondoso Bosque o un Cielo mágico que surcaremos a los mandos de un vehículo volador.

El mundo de Jade Empire

Lo primero a tener en cuenta a la hora de meternos en el mundo de Jade Empire es la selección del personaje y la personalización del mismo. Elegiremos entre los ocho arquetipos posibles y definiremos sus habilidades como en KOTOR.

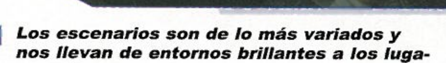
La importancia de las escenas cinemáticas en el transcurso del juego es vital. Servirán para presentarnos situaciones, entornos y personajes. Estos últimos personajes pertenecerán a dos grupos: héroes y villanos. Y siempre estaremos rodeados de ellos tratando de sacar algo de nosotros y nosotros de ellos. La forma en que se presentan las decisiones no es innovadora respecto a KOTOR, seguiremos eligiendo un de las frases que se nos plantean y en función de eso conseguiremos que los personajes no jugables (NPC) decidan ayudarnos o complicarnos la existencia.

De esa forma se define el mundo más inmediato a nuestro personaje y sus relaciones personales con nosotros. Y todo esto transcurre sobre una plataforma gráfica muy potente. Si algo nos ha gustado especialmente es la implementación de las luchas. Según hemos podido saber, todo es captura de movimientos en Jade Empire. Las primeras pruebas fueron supervisadas por el Hospital de Rehabilitación de Glenrose en Edmonton. Luego la gente de BioWare seleccionó una serie de movimientos que querían que apareciesen en el juego y se contrató a un equipo que junto con Giant Studio en Los Ángeles, estuvieron grabando durante 5 días a varias decenas de luchadores y especialistas. El resultado era bueno, pero todavía quedó mejor (más realista) cuando se incrementó la velocidad de la animación en un 30%. Muchas horas y mucha gente para conseguir un resultado como el que vemos en el juego y al que se le añaden efectos especiales y escenarios enormes y con cantidad de objetos en pantalla, así como en muchas ocasiones muchos personajes en movimiento al mismo tiempo en pantalla sin sufrir ningún tipo de ralentización ni parón.

Los gráficos pueden deslumbrarnos en algunas de estas pantallas con su altísimo nivel de detalle.



Algunos de los estilos de lucha permiten la utilización de armas.



Los escenarios son de lo más variados y nos llevan de entornos brillantes a los lugares más oscuros.

Los otros RPG´s para Xbox

Fable: La casi conclusa obra de Peter Molyneux ha demostrado un enorme avance respecto a la última vez que la vimos en el X03. Está a punto y va a sorprender al mundo entero. El control del personaje es intuitivo, directo, completo y más inmersivo que el de ningún otro juego que hayamos visto...

KOTOR 2: Dejado de lado por BioWare, Obsidion ha cogido el testigo para desarrollar este juego de LucasArts y, por lo visto en el E3, no han querido arriesgar mucho. Nuevos mundos, nuevos personajes, nuevas acciones y ataques. Nada novedoso.

Bard´s Tale: Es el anti-RPG. Un elegido que no se lo cree del todo y que lucha a golpe de música. Mucha ironía y humor para un RPG decente. No pasará a la historia del videojuego por su calidad gráfica... sí por su historia un tanto peculiar.

Sudeki: Está en la rampa de lanzamiento para salir a las tiendas casi ya mismo. Sistema de combate que tira de acción y ralentización del tiempo. El tiempo real se antepone a los turnos en los RPGs de Xbox.

Descubriendo el Imperio del Jade

En una entrevista que mantuvimos con Shane Kim, nuevo Director de Microsoft Game Studios, confesó que uno de los puntos flojos de la consola desde su nacimiento ha sido el género de los RPGs. Con Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República (KOTOR) la gente de Xbox vio la luz y no dudaron a la hora de contratar a BioWare para que hicieran otro RPG que enganchara a jugadores de todo el mundo, precisamente Jade Empire. Ahora que Xbox parece coger forma en el género, sólo haría falta un gran título RPG de algún desarrollador japonés, algo que enganchase también a ese complejo mercado oriental ya que, a pesar de la temática, el mecanismo arcade de Jade Empire puede convertirse en un obstáculo para su penetración en el Extremo Oriente. Jade Empire es un juego de rol, sí, pero tiene tanta acción que a buen seguro los puristas decidirán que no es suficientemente sólido su sistema como para denominarlo RPG. Sin embargo, nuestro pensamiento gira en torno a la masificación del género, la accesibilidad y la penetración entre la mayor parte de jugadores. El estilo, el diseño del juego, su aspecto gráfico, la gran labor de creación de un sistema de combate adecuado a todas las posibilidades, hacen que Jade Empire vaya a estar en nuestro punto de mira en los próximos meses.

Sólo dos detalles, de los que no sabemos nada más que existirán: minijuegos secretos y Xbox Live. En torno a este último punto el secretismo ha sido tal que no se ha comentado ninguna de las posibilidades que ofrecerá... ¿MMORPG? ¿Por qué no?



Aunque ha perdido potencial gráfico desde su versión PC, la versión de Xbox de Doom 3 tiene un aspecto envidiable.

XB MAGAZINE **desarrolla:** *id Software/Vicarius Visions* **edita:** *Proein* **fecha:** *Finales 2004*

id Software es la empresa más venerada por los fans de los shooter, ya que suyas son las sagas que crearon el género: Wolfenstein, Doom, Quake...

DOOM 3

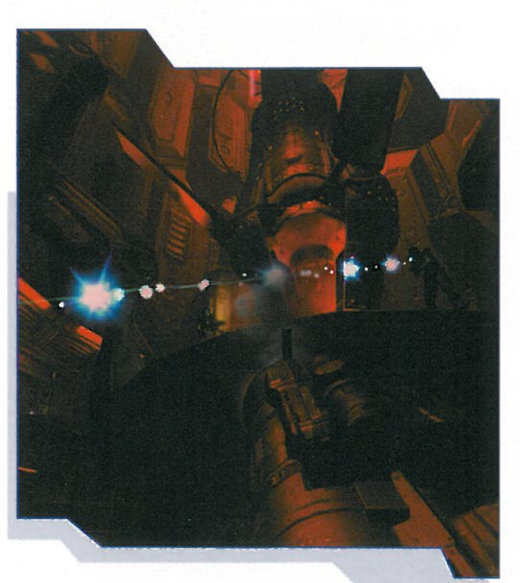
por Jetulio

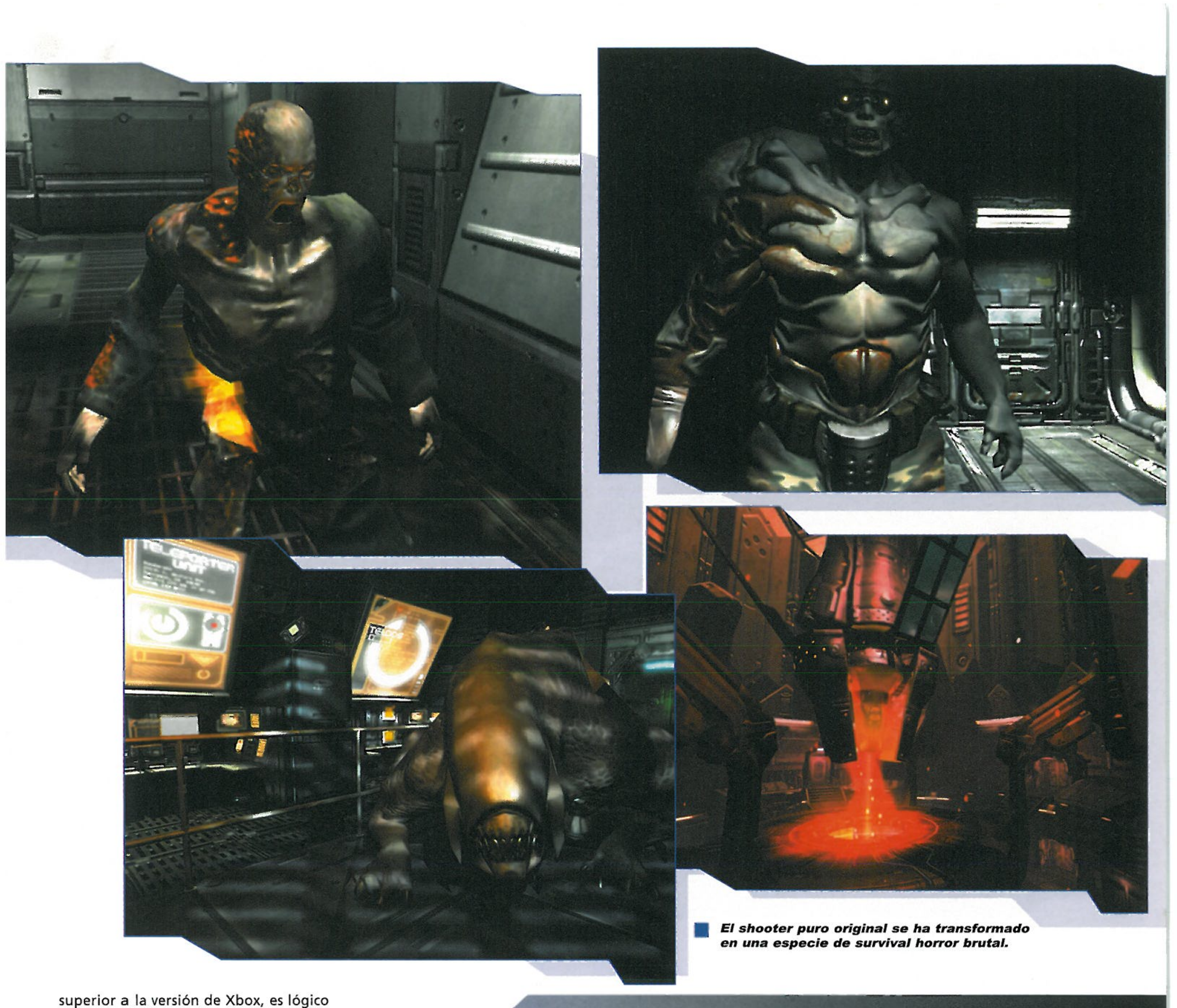
El esperado shotter de id Software llega por fin, y lo hace con una versión desarrollada especialmente para la consola de Microsoft. El mejor retorno de un clásico.

Uno de los juegos que Microsoft más orgulloso mostró en su conferencia previa al E3 de este año, junto con Halo 2, Forza, Fable y Jade Empire, fue Doom 3. El título de id Software y Activision se ha convertido en uno de los buques insignia del nuevo catálogo de Xbox y, de hecho, sólo en el stand de la consola de Microsoft podía verse y jugarse el esperado título (además de un restringido stand a puerta cerrada en la zona de Activision donde algunos afortunados pudieron contemplar la posterior versión para PC.)

El caso es que Doom 3 para Xbox ha tenido, desde que se anunciara su lanzamiento, un desarrollo paralelo y exclusivo, aprovechando al máximo las posibilidades y peculiaridades técnicas de la consola de Microsoft. Así se asegura un óptimo funcionamiento sobre esta plataforma y un apartado gráfico que aproveche y se adapte a Xbox. Aunque hay que decir también que precisamente este desarrollo paralelo y exclusivo ha hecho que le lluevan algunas críticas, sobre todo por una segura perdida de calidad gráfica desde la versión para PC (hay una conocida web de videojuegos española que ya se ha encargado de tachar a Doom 3 para Xbox como "la mayor decepción del E3 2004".) Nosotros no dudamos de que la versión para PC muestre un apartado técnico claramente

La gran cantidad de armas a nuestro alcance superan nuestra imaginación.





El shooter puro original se ha transformado en una especie de survival horror brutal.

superior a la versión de Xbox, es lógico (aunque todavía está por saber que tipo de potente PC será capaz de mover tamaño videojuego), pero estamos completamente en desacuerdo con las voces críticas que hablan de una versión decepcionante. Doom 3 para Xbox, que está siendo portado de la versión de PC por Vicarius Visions, cuenta con un aspecto envidiable, un sistema dinámico de luces y sombras que nos ha dejado con la boca abierta, un nivel de detalles en personajes y escenarios impresionantes y un diseño fuera de lo común. Gracias a las técnicas de pixels-shading y bump-mapping utilizadas por la gente de Vicarius Visions, el aspecto de Doom 3 para Xbox tiene una sorprendente sensación de volumen y solidez. Parece que pudieras tocar y sentir todas esas texturas que brillan y se llenan de sombras cuando reciben una luz. También hay que dejar claro que, aunque orgullosos de mostrar esta demo para el E3, la gente de Activision ha dejado claro que sólo se trata de una temprana versión de lo que será Doom 3 para Xbox. Una vez dicho esto, nosotros tenemos que decir que Doom 3 ha cumplido con sus expectativas y que, tras lo visto tras el E3 de este año, sigue siendo el shooter que esperamos con más ansia (después de Halo 2, claro está). Por eso, y como ha hecho Microsoft en este E3 de forma muy acertada, nosotros queremos darle un claro protagonismo en este reportaje (así le hemos colocado en esta segunda posición, tras nuestra clara predilección por el genial Jade Empire.)

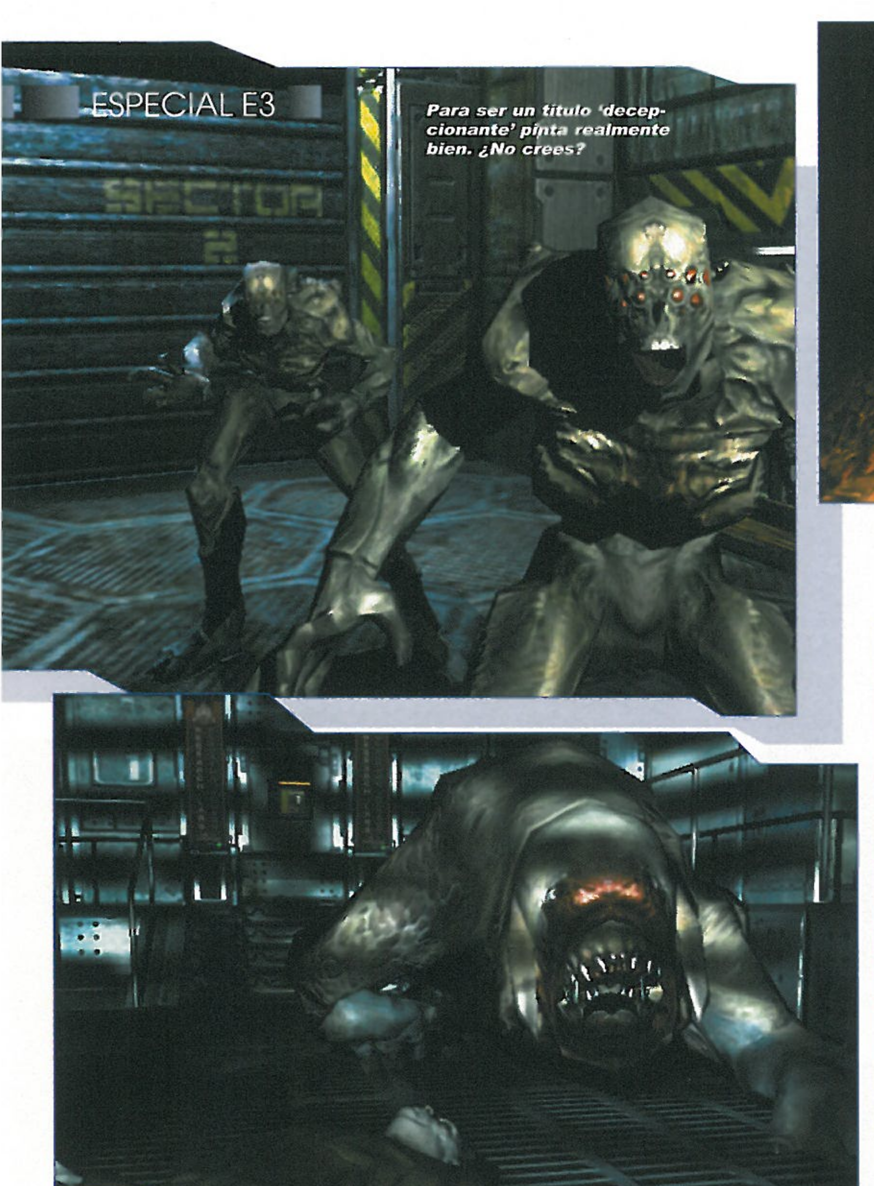
Tomando el argumento de los juegos clásicos, la gente de Id nos ofrece un survival horror donde los demonios se esconden en las sombras

DOOM 3™

Vuelta al infierno

Para todos aquellos que todavía no hayan oído hablar demasiado sobre la extraordinaria saga de acción creada por John Carmack (el inventor de los shooter como los conocemos, responsable de sagas como Doom, Wolfenstein o Quake) tenemos que poneros en antecedentes, algo muy rápido y sencillo por otra parte: Doom nos coloca en el futuro, en una estación espacial donde ejercemos de marine, un agujero interdimensional se abre y deja entrar por él a un ejército venido del mismísimo infierno. El resultado: una matanza sin precedentes que sólo nos deja con vida a nosotros. Nuestra misión: sobrevivir llevándonos por delante a cuantos bichos podamos.

Doom 3 viene a ser como un remake de los títulos originales: nos encontramos en el año 2145 en una colonia humana en Marte,



Para ser un título 'decepcionante' pinta realmente bien. ¿No crees?

La versión para Xbox tendrá un exclusivo modo cooperativo para dos jugadores.



La galería de demonios, calaveras, soldados diabólicos y engendros no tiene fin.



Este es el aspecto de uno de los engendros del juego en su versión para Xbox.

Una conocida web de videojuegos española se ha apresurado a calificar el juego de 'lo más decepcionante del E3 2004'. ¿Realmente lo habrán llegado a jugar?

donde asistiremos a el advenimiento de un infierno de demonios y engendros del averno. Pero la principal diferencia con los juegos originales, además de las obvias mejoras técnicas, es el ligero cambio de concepto. Doom 3 es un juego mucho más oscuro que aquellos y, más que un shooter puro, mezcla mcuhos aspectos de los populares survival horror. Como ya sabíamos desde hace un tiempo por las imágenes publicadas y como pudimos comprobar en la demo del E3, Doom 3 es un juego muy oscuro, de hecho en la mayoría de las ocasiones nos encontraremos en una casi completa oscuridad.

Por eso es de vital importancia el constante uso de la linterna. Con ella, además de deleitarnos con un juego de luces y sombras espectacular, iremos encontrándonos de golpe con bichos que salen de la oscuridad con muy malas intenciones.

Así, se ha cambiado la idea de los juegos originales de enormes espacios abiertos repletos de varias decenas de demonios a la vista, donde lo único que importaba era la puntería y la velocidad de disparo, por estrechos y agobiantes pasillos y salas, casi a oscuras, donde el terror de encontrar horribles criaturas escondidas entre las sombras está siempre presente.

Así, tendremos que andar utilizando al linterna (con el botón blanco) de forma constante, alternando su uso con el cambio de armas (tendremos un arsenal envidiable que iremos ampliando según avancemos en el juego.) Como en los juegos originales, tendremos que ir recogiendo munición, energía, escudo y nuevas armas por todos los rincones y por lugares secretos.

Por supuesto, el juego contará con un apartado multijugador compatible con Xbox Live, un apartado que no pudimos disfrutar en el E3 pero que promete bastante.

La sorpresa principal ha sido la inclusión, exclusiva para la versión de Xbox, de un modo cooperativo para dos jugadores que se nos antoja muy apetecible.



Probamos durante una hora el modo multijugador de Halo 2 y sentimos que el viaje a L.A. había merecido la pena.

XB MAGAZINE **desarrolla:** Bungie Studios **edita:** Microsoft **fecha:** 9 Noviembre 2004

Bungie Studios son los creadores de Halo, y no hace falta que hayan hecho nada más.

HALO 2

Por fin hemos probado el mejor shooter de la historia.

por Jetulio

El aspecto gráfico del juego era de infarto y sin ralentizaciones.

Una de las citas más importantes que teníamos preparadas para este E3 era, por supuesto, jugar a Halo 2. Llega el día, último de la feria, y nos dirigimos nerviosos a nuestra cita. Entramos en una sala oscura custodiada por los chicos de Bungie Studios y nos acomodamos en uno de los ocho sillones reclinables colocados para la partida. Tras una breve introducción comienza el juego, por fin tenemos entre manos Halo 2. La partida multijugador (para ocho) nos coloca en un mapa espectacular: una isla rocosa con una extraña construcción en el centro, que cuenta con un enorme cilindro girando, como un gigantesco generador de energía. El modo de juego: captura la bandera por equipos.

Lo primero que nos sorprende, por supuesto, es el magnífico apartado gráfico. El equipo enemigo está compuesto de cuatro 'jefes maestro' rojos, y el mío de cuatro 'Elites' del Pacto azules. La calidad gráfica de los personajes resulta impresionante y sus movimientos fantásticos. La primera gran sorpresa es que podemos coger dos armas, una en cada mano y disparar cada una de ellas con un gatillo. Además, encontraremos armas nunca vistas en el título anterior, donde destaca la enorme espada de energía de los Élite, un arma de corto alcance pero muy letal. Otra de las grandes sorpresas son los vehículos que tenemos disponibles en la playa el equipo asaltante (los que custodian la bandera comienzan dentro de la extraña construcción). En la demo aparecen un Warthog (que cuenta con una torreta de misiles ahora) y dos Ghost. La primera gran sorpresa es su impresionante avanzado gráfico y la segunda es que pierden componentes y sufren daños visibles si son disparados. Se pueden arrancar a balazos las pequeñas alas laterales del Ghost o las llantas y las ruedas del Warthog. Además, si sufren demasiados daños (con un misil, por ejemplo) los vehículos saltarán por los aires y se llevarán a cualquiera que ande cerca por los aires. Otra habilidad genial es la de abordar un Ghost o un Warthog, por ejemplo, y sacar a su oponente de la cabina de conducción, para ocuparla nosotros al instante. Una hora que se nos pasó volando y que terminó con la competición en tablas y con una sensación impresionante de estar ante el mejor shooter de todos los tiempos.



La velocidad es uno de los puntos fuertes de Xbox, Forza Motorsport adhiere conducción de simulación y licencias

XB MAGAZINE **desarrolla:** Microsoft Game Studios **edita:** Microsoft Game Studios **fecha:** Noviembre 2004

FORZA MOTORSPORT

Cuando la tecnología se pone al servicio del hombre...

por Xcast

Todos conocemos o hemos oído hablar de un juego de conducción llamado Gran Turismo. Este juego ha pasado a la historia de los simuladores como uno de los más vendidos y además está cerca de ser publicada su cuarta entrega. Dado el éxito cosechado por esta saga y la falta de simuladores de calidad para nuestra consola Microsoft anunció durante su presentación el pasado día 11 de Mayo el desarrollo del que pretende ser el simulador definitivo de conducción, Forza Motorsports.

Sus armas fueron presentadas con claridad, y damos fe que son contundentes. Para empezar un nivel gráfico altisimo, con reflejos sobre las carrocerías y cristales, iluminación dinámica, texturas de calidad foto realista y un detalle asombroso y todo ello a una velocidad impresionante. El siguiente argumento fue el número de modelos que encontraremos, 60 en la demo jugable pero según nos comentan cerca de 300 para la versión final todos ellos completamente personalizables con nuevas piezas que cambiarán por completo el aspecto de nuestros vehículos. Los amantes del "tuning" no se verán defraudados en absoluto, ya que las posibilidades son casi infinitas y todas ellas afectarán a nuestro rendimiento en carrera. Pero claro, si chocamos no saldremos de rositas, y nuestro coche se irá despedazando ante nuestros ojos con un realismo impresionante. ¡Incluso podremos saltarle la pintura si nos rozamos con los límites del circuito, ¡Y a buen seguro que lo haremos si no tenemos extremo cuidado al conducir ya que como hemos comentado antes esto es un simulador y los coches se comportan tal y como lo harían en la realidad, y para asegurarse de esto el equipo de desarrollo se ha visto ayudado por algunos ingenieros de Ferrari. Pero todo esto no serviría de nada si los circuitos no valieran la pena, por suerte os podemos asegurar que sí la valen. La selección de recorridos es de las que hacen historia, con circuitos reales como el archiconocido Nurburgring y ficticios como la carrera en las calles de Río de Janeiro, con personas arengando a los conductores durante todo el trayecto. Pero si todo esto no os parece suficiente aún queda lo mejor, el modo multijugador. Ya sea en split screen con 3 amigos o a través de system link o Xbox Live para hasta 16 jugadores simultáneos en las que prometen ser las competiciones más emocionantes desde Project Gotham Racing 2. Todavía hay más, ¿os suenan de algo las palabras contenido descargable?



Microsoft responde al genial Gran Turismo 4 con este Forza.



KAMEO

desarrolla: Rare **fecha:** Enero 2005
edita: Microsoft



ELEMENTS OF POWER

por Jetulio

Después de casi dos años desde su anuncio (ocurrió en aquel mítico X02 celebrado en Sevilla) por fin pudimos ver, probar y entrevistar a los responsables de Kameo. La gente de Rare nos regaló una presentación a puerta cerrada de este esperado título de acción/plataformas. En él, encarnaremos a la princesa Kameo, una especie de hada (con la que podemos volar) que debe ir explorando el maravilloso y mágico mundo que recrea el título, capturando y utilizando a diferentes especies de animales. En el juego iremos adoptando la forma de hasta 10 criaturas diferentes para lograr nuestro objetivo: derrotar al oscuro Rey Troll que quiere acabar con nuestro mundo y su fauna.

En cada uno de los niveles del juego, podremos seleccionar a 4 criaturas y disponer de ellas en cada momento. Para transformarnos sólo tendremos que pulsar cualquiera de los botones de colores (cada uno asignado a una de ellas). A partir de ahí, los gatillos y los sticks nos darán acceso a sus habilidades. Cada criatura dispone de una serie de habilidades que necesitaremos en cada momento, y el éxito del juego dependerá de nuestro acierto al combinarlas. En los niveles que pudimos probar en Los Ángeles conocimos a cuatro criaturas diferentes: Pummel Weed (una especie de planta boxeadora genial para vapulear trolls), Rubble (una criatura de piedra capaz de arrojar partes de su cuerpo para golpear enemigos), Chilla (una especie de yeti de las nieves que puede lanzar flechas de hielo o utilizarlas para escalar por las paredes) y una especie de armadillo que se convierte en una pelota capaz de rodar y golpear por todas partes. El juego resulta muy rápido y adictivo y, además de la acción y los combates, nos plantea puzzles y muchas fases de exploración, además de impresionantes enemigos finales de fase para

Transformate en una de las cuatro criaturas pulsando un botón.



SW: Republic Commando

desarrolla: Lucas Arts
edita: Activision



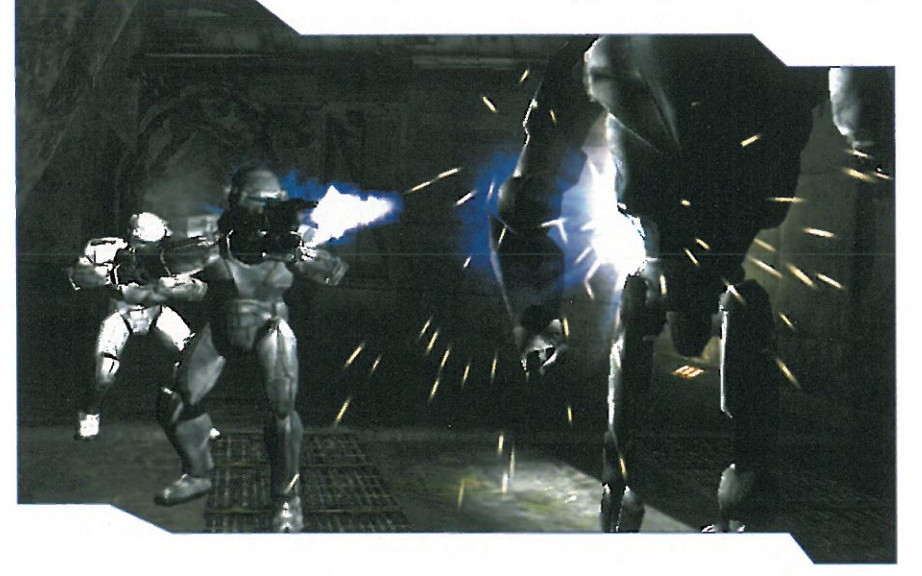
El juego de acción basado en comandos de Star Wars.

por Jetulio

En el anterior número de XB Magazine os ofrecimos un completo reportaje (con portada incluida) sobre todo lo que nos va a ofrecer este prometedor shooter. El juego está casi al final de su desarrollo y en el E3 pudimos disfrutar jugando a muchas de sus misiones. En ellas hemos comprado el tremendo potencial de este juego de acción en primera persona basado en comandos.

Lo mejor del juego es que (al contrario de títulos como Rainbow Six 3) está muy enfocado a la acción y las opciones de órdenes a nuestro equipo de comandos se hacen de una forma muy rápida y nada complicada, pudiéndonos concentrar en nuestro personaje.

Cuando la mira de nuestro arma pasa por un lugar susceptible de poder lanzar una orden, éste se ilumina. En ese momento podemos pulsar A y haremos que un comando acuda a cubrir una posición o realizar una acción determinada (colocar un explosivo, activar una puerta o un dispositivo, etc.) Aparte de estas órdenes concretas en algunos lugares, siempre podemos ordenar la formación del escuadrón, pulsando cualquiera de las cuatro direcciones del pad digital. El título cuenta con un apartado gráfico espectacular, donde destacan los efectos que se producen en el visor de nuestro casco. Cuando nos disparen demasiado este comenzará a sufrir interferencias y si un enemigo nos golpea directamente, quedará marcado. Otro elemento muy original es que siempre podremos mandar a nuestro compañero médico a sanar a algún componente del equipo. El juego cuenta con opción de partidas en Xbox Live de hasta 16 jugadores y tendrá material descargable.



desarrolla: Rockstar **edita:** Take2 **Fecha:** Primavera 2005

Midnight Club 3

La diferencia la marca la calidad. por Xboxfever

Uno de esos juegos que no se pudo ver en público en este E3 ha sido Midnight Club 3. La gente de Rockstar está trabajando de una forma muy cuidadosa y a falta de casi nueve meses de desarrollo (saldrá para la próxima primavera), lo que pudimos ver de las manos de Jay Panek (Rockstar San Diego) y Mark Garona (Rockstar New Yok) fue la excepción a todos los juegos de tuning. Mientras que en los dos pabellones principales podíamos ver juegos prácticamente clónicos en los que la competencia estaba en la forma de conducción y el número de piezas disponibles para modificar cada uno de los coches, Midnight Club 3 se separa de esta oferta para crear otro tipo de juego. MC3 ofrece tres elementos propios, si bien alguna de ellas ya la habíamos visto en juegos anteriores de la misma licencia: mapas abiertos (se harán los mapas completos de ciudades como Detroit, San Diego y Atlanta en los que existirán los recorridos habituales, atajos, tráfico normal,...), coches y motos (en los juegos del género ninguno permite conducir motos), personalización de coches de lujo (la alianza de Rockstar con la revista DUB se ha hecho para introducirse de lleno en un mercado de tuning novedoso, el de los supercoches... algo que va más allá de la imaginación de muchos jugadores actuales de juegos de tuning).

La intención fundamental de Midnight Club 3 es la de crear un juego en el que el jugador se sienta poderoso al conducir algunos de los coches que están a su alcance, poder fardar. Y para ello los modos online permitirán que exhibamos cada uno de nuestros coches y nuestra personalización sobre los mismos. Más de 50 licencias oficiales y muchísimas opciones de personalización. Este MC3 no hace sino escalar un puesto más en la "virtualización" del mundo creando estas geniales ciudades vivas abiertas... y a pesar del título, puede que esta vez también podamos correr durante el día.



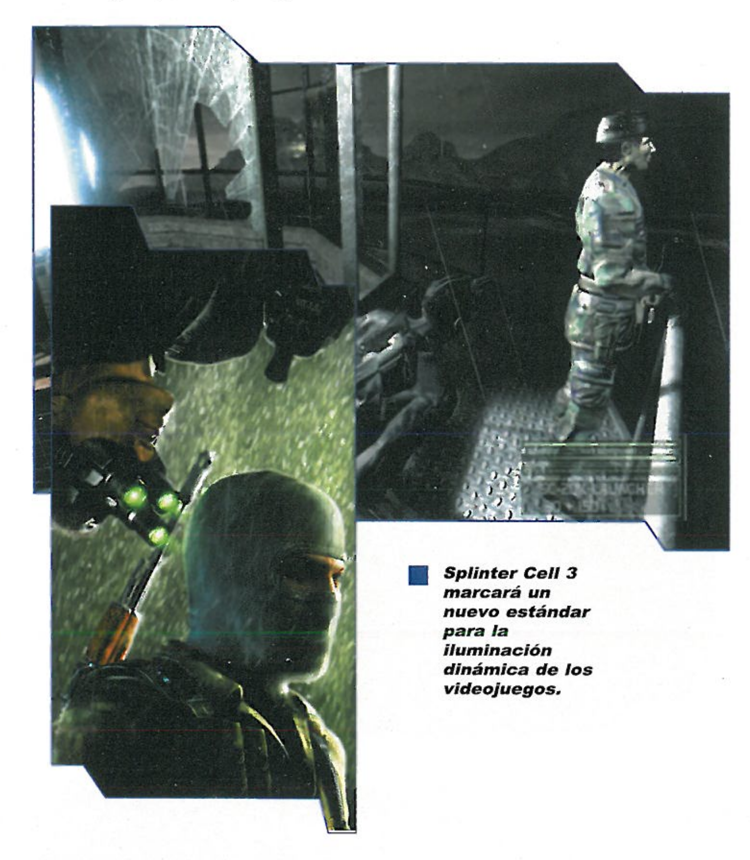
MC3 introduce los coches de superlujo en el género del tuning.



desarrolla: Ubisoft **edita:** Ubisoft **Fecha:** Noviembre 2004

Splinter Cell 3

Más sigilo, más juego. por Xboxfever



Splinter Cell 3 marcará un nuevo estándar para la iluminación dinámica de los videojuegos.

Esperábamos una nueva entrega de Splinter Cell en este E3. Realmente nuevas misiones para el mismo Splinter Cell ya que, como demuestra Pandora Tomorrow, no se habían avanzado demasiado en cuanto al motor gráfico entre la primera y la segunda entrega. Nos equivocamos del todo. Splinter Cell 3 empezó a desarrollarse cuando se acabó el trabajo con la primera entrega. Se creó un nuevo motor gráfico que se enfocaba todavía más en elementos como la iluminación, la física de los materiales y las animaciones de los personajes. Ya no hablamos sólo de Sam Fisher, sino del espectacular desarrollo de los movimientos de los enemigos. El argumento no sitúa en el año 2008 y en la necesidad de acabar con una serie de intrusiones terroristas en varios sistemas informáticos y de suministro eléctrico. Sam Fisher sigue mejorando en cada entrega y aquí podremos ver cómo se las gasta cuando se le pone un cuchillo en las manos a este tipo. Lo usará para acabar de una forma todavía más sigilosa con muchos de sus enemigos, así como para rajar materiales y conseguir una infiltración más silenciosa.

En el apartado gráfico el salto es espectacular. Sólo hace falta fijarse en pequeños detalles como la recreación del cristal o de la madera con que está construido el suelo, pero a eso deberemos añadir un sistema de climatología que nos dejará con la boca abierta cuando veamos cada gota de lluvia por separado chocando contra el suelo, las nubes atravesando zonas del escenario o reflejos de superficies mojadas. Nos ha dejado completamente boquiabiertos. Todavía más cuando utilizando el modo cooperativo en dos equipos diferentes vemos que la colaboración en el modo campaña es posible y parece algo mucho más que divertido... algo que necesitamos jugar ya mismo. Sólo tendremos que esperar hasta noviembre, provisional fecha de lanzamiento.

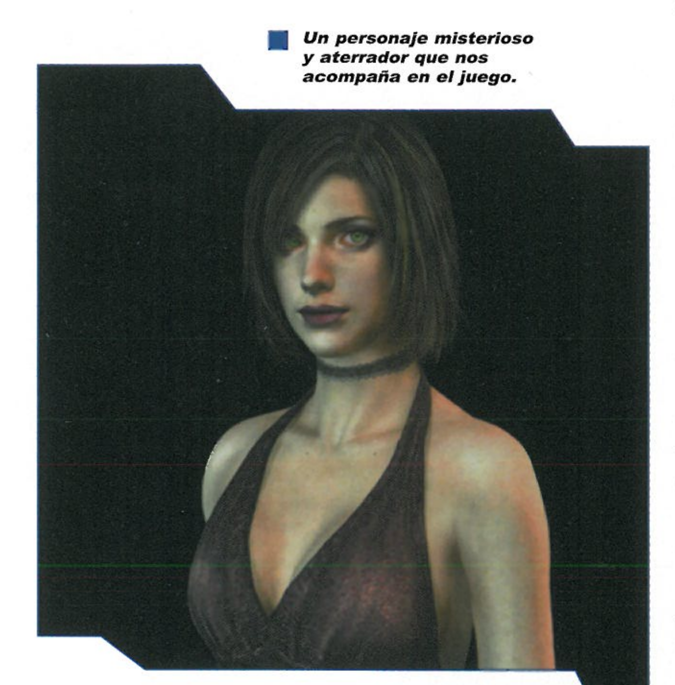
Silent Hill 4

desarrolla: Konami **fecha:** Finales 2004
edita: Konami



THE ROOM

por Jetulio



Un personaje misterioso y aterrador que nos acompaña en el juego.

El conocido survival horror de Konami vuelve, reinventado, a Xbox. Terror psicológico para poner los pelos de punta.

En el stand de Xbox en el E3 Silent Hill 4 tenía un lugar bastante destacado, entre los títulos first party de Microsoft Games Studios, y es que la importancia de la franquicia no era para menos. La demo que había disponible para ser probada por todo el mundo en el satnd nos permitió saborear las sensaciones de la nueva entrega bastante bien.

Como ya era bien conocido, el espíritu de la serie iba a cambiar de forma radical en esta entrega, ya que se abandonaba el viejo argumento de un tipo que se adentra en las calles del misterioso pueblo y se enfrenta a hordas de monstruos y fantasmas. Ahora el terror es mucho más psicológico, sobrenatural y claustrofóbico. El personaje principal, Henry Townshend, se encuentra misteriosamente atrapado en su apartamento y la única forma de salir de él es a través de un extraño agujero en su baño: un portal interdimensional que lo llevará a mundo alternativos. En ellos se encontrará a las criaturas más horribles y más extrañas que jamás haya visto. Su misión: sobrevivir.

El juego cuenta con un apartado gráfico que sigue la línea de los anteriores títulos pero que ha tornado mucho más oscuro, borroso y agobiante. Los movimientos de los personajes y monstruo resultan espectaculares y ahora contaremos con la posibilidad de cambiar de tercera a primera persona. También se ha añadido un nuevo sistema de combate donde la fuerza que imprimamos a los botones (dejándolos pulsados un tiempo) repercutirá en la intensidad del golpe. Tal ves estemos ante el mejor juego de la saga.

BURNOUT 3

desarrolla: Criterion
edita: Electronic Arts



La conducción arcade más salvaje... online.

por Xcast

Si hay un juego que todo el mundo recuerda como ejemplo de arcade de conducción ese es Burnout. Velocidad, choques, derrapes...sensaciones fuertes en definitiva es lo que siempre ha ofrecido esta saga a los usuarios, y afortunadamente es lo que seguirá ofreciendo ahora que la compañía poseedora de la licencia es Electronic Arts. Poco importan las trazadas, la mecánica o los neumáticos cuando tienes justo detrás de ti un loco al volante de un bólido a 250 kilómetros por hora deseoso de que frenes para empotrarte con la valla que hay junto a la carretera. Y precisamente en eso se han centrado en esta nueva entrega, ahora la sensación de velocidad es mayor, los choques más espectaculares... Más vale apretarse bien el cinturón de seguridad porque los chicos de Criterion han conseguido lo que parecía imposible, haciendo que cada uno de los encontronazos con otros vehículos sea mucho más espectacular, aunque quizás se hayan pasado con las chispas. De todas formas lo realmente importante en este tipo de juegos es la diversión y este será divertido, y mucho. La mejor prueba es los corrillos que se formaban en los puestos con este juego aplaudiendo las mejores maniobras de los jugadores.

Pero si todo esto parece insuficiente sólo hay que esperar a jugarlo en Xbox Live, gracias al acuerdo de Microsoft con la compañía canadiense por fin podremos retar a nuestros contrincantes en emocionantes carreras por la red de redes con hasta 6 jugadores simultáneos en cualquiera de los 40 circuitos que incluirá la versión final. Como diría el Señor Burns: "Excelente...".



desarrolla: LucasArts **edita:** Activision **Fecha:** Enero 2005

Mercenaries

A la guerra por dinero.

por Xboxfever

Habíamos oído hablar de Mercenaries, incluso publicamos un par de páginas acerca del nuevo juego de Pandemic Studios, pero lo que no sabíamos es que iba a presentar un tan buen aspecto en este E3. Jugable en el stand de Xbox, este juego de acción en tercera persona nos mete de lleno en una ficticia (esperemos que no se le crucen los cables a Bush en lo que le queda de mandato) guerra en Corea del Norte. Habrá dos bandos, los Cascos Azules enviados por las Naciones Unidas y los rebeldes coreanos... bueno, y un tercer bando, uno que va por libre y que está representado por un solo personaje, nuestro protagonista, un mercenario (a elegir entre tres distintos). Las fuerzas internacionales temen un ataque nuclear masivo de los coreanos y los mercenarios son la única opción para salvar al mundo de un desastre total.

Tendremos que escoger emtre un soldado americano retirado, a un agente secreto británico o un loco cazarrecompensas sueco. A partir de ahí todo consistirá en cumplir con 52 misiones de la forma más libre que podríamos esperar, sin tener que respetar fronteras, territorios, ni el color de la piel de nuestro enemigo, 52 misiones que se dividirán en la eliminación de generales, altos cargos y terroristas. Para ello tendremos absoluta libertad de movimientos y tendremos que tirar en todo momento de nuestra tesorería para adquirir más y mejores armas o vehículos. Aunque comprar no es la única forma de adquirir cosas ya que podremos robar gran cosas como helicópteros, tanques o explosivos.

La gente de Pandemic ha puesto un especial interés en la física de todo lo que aparece en pantalla. Además de los movimientos principales de nuestro personaje, tendremos que fijarnos en los de los otros personajes, así como en las explosiones y en la destructibilidad del escenario que se hace completamente susceptible de ser derribado a golpe de bazooka, con explosivos o con fuego de apoyo. Frenético, loco, lleno de acción y personajes en pantalla. Una de las mejores sorpresas de Xbox en este E3. Llegará en enero de 2005.



desarrolla: SEGA **edita:** Acclaim **Fecha:** Finales 2004

OutRun 2

Máxima velocidad.

por Xboxfever





Las derrapadas serán nuestras aliadas para tomar curvas.

Lo mejor de un buen arcade es su rejugabilidad. OutRun consiguió más que ningún otro juego de coches que estuviésemos pegados a la máquina del descapotable rojo, mientras la melena rubia de nuestra amiga se meneaba al viento. Hace pocas semanas que se aseguró el lanzamiento de OutRun 2 para Xbox y tan sólo hace unos días que tuvimos la oportunidad de probarlo en el stand de SEGA en el E3. Y la primera sensación es la de: "sigue siendo el mismo juego de siempre".

Y esto es positivo. No sólo para los nostálgicos este OutRun 2 se va a convertir en un juego fuera de serie, sino también para todos aquellos que no han jugado nunca y que van a encontrar en la licencia de SEGA tres cosas fundamentalmente: velocidad (mucha velocidad, casi más que ningún otro juego de conducción), conducción arcade (podremos ir de un lado al otro de la carretera en una derrapada, dar vueltas de campana con el coche, hacer un trompo y seguir tranquilamente), y fusión de lo clásico y la última tecnología (a un modelo de juego clásico en el que parece que el coche no se mueve del sitio y lo que avanza es la carretera, tenemos que añadirle unos gráficos muy pintones, tráfico real y juego online).

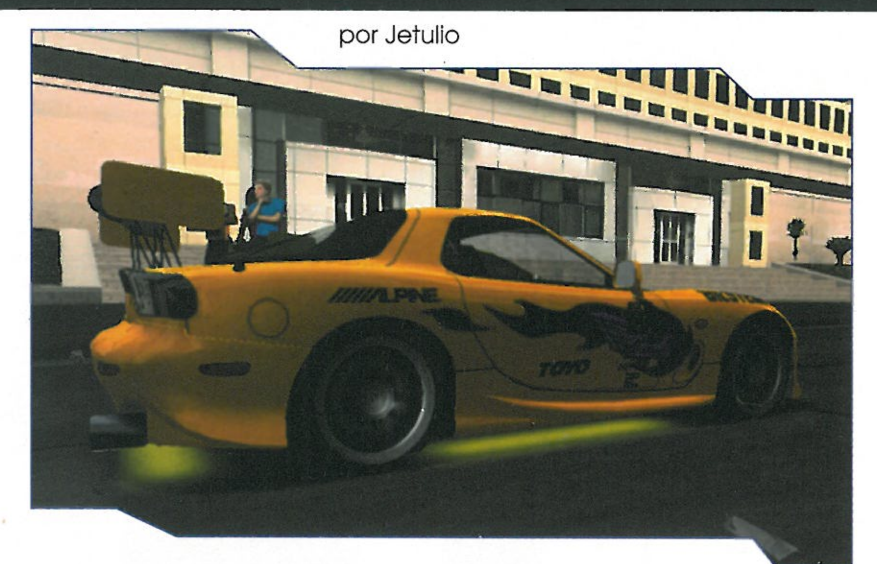
SEGA apuesta sobre seguro con este OutRun 2 que, como se demostró en el E3, tiene una legión de seguidores, además se han incluido una buena serie de nuevos modos de juego tanto para el juego offline, como en el juego multijugador. Se trata de uno de esos juegos cuyo índice de satisfacción está muy por encima del despliegue tecnológico en pantalla, sólo porque el ritmo del juego sólo permite tensión e incita a una nueva partida. Esperamos con ansia su llegada a España.

JUICED

desarrolla: *Juice Games* **fecha:** *Finales 2004*
edita: *Acclaim Entertainment*



por Jetulio



Muchos han sido los títulos de conducción, sobre todo basados en la creciente moda del tuning de vehículos, que se han presentado en la feria. Uno de los que mejor impresión nos ha dejado es este simulador de Acclaim, que cuenta con un gran número de títulos licenciados, un aspecto gráfico y un sistema físico bastante avanzado y que contará con opciones de juego para Xbox Live. El título nos presenta decenas de retos para superar y la opción de ir coleccionando gadgets para modificar nuestros vehículos a nuestro gusto. Un juego muy a tener en cuenta.

Unreal Championship 2

desarrolla: *Epic Games*
edita: *Microsoft* **fecha:** *Finales 2004*

XB MAGAZINE

THE LIANDRI CONFLICT

por Jetulio



Después del éxito arrollador de Unreal Tournament 2004 en el mundo del PC, con su indiscutible reinado en el mundo de las partidas online multijugador, el shooter de Epic Games vuelve a Xbox.

Pero lo hace con una versión propia, muy diferente al juego de los compatibles, que ha sido pensada para nuestra consola y que cuenta con algunos extras muy importantes, entre los que destacan la posibilidad de utilizar una revolucionaria vista en tercera persona. El juego sigue siendo ese shooter frenético que todos conocemos, pero esta nueva perspectiva en tercera persona (que podemos alternar con la clásica primera persona en cualquier momento) llena de posibilidades a los combates.

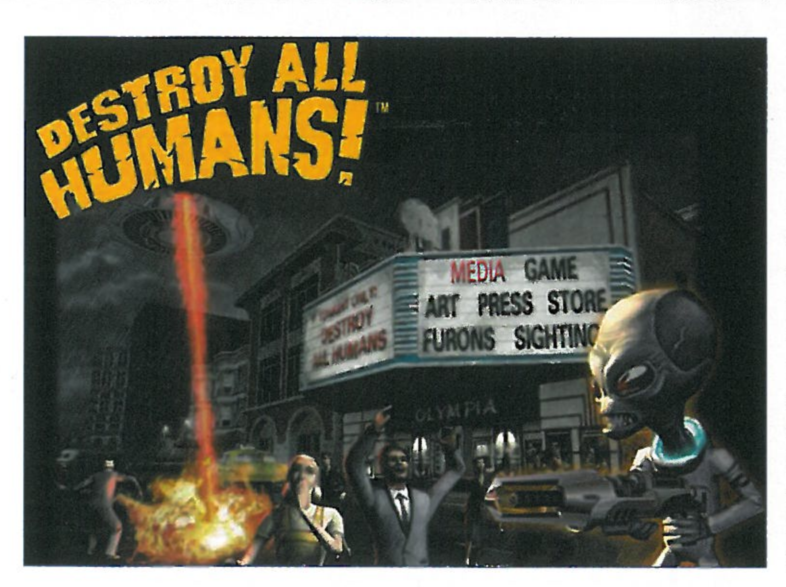
Por ejemplo, podemos realizar movimientos especiales (como apoyarnos en saltos sobre las paredes o utilizar algunos artilugios que nos permiten suspendernos en el aire) y utilizar armas de corto alcance, como espadas y otras. Un juego que en su modo para un jugador cuenta con un apasionante guión y que, por supuesto, dispone de Xbox Live.

Destroy all humans

desarrolla: *Pandemic Studios* **fecha:** *Principios 2005*
edita: *Proein*



por Jetulio



Uno de los juegos más originales y divertidos que hemos tenido ocasión de ver en Los Ángeles. El título de Pandemic Studios nos coloca (como si de la película de Tim Burton, Mars Attack, se tratara) en la piel de un alienígena que quiere destruir a todos los humanos. El juego se desarrolla en plenos años 30-40, en una región profunda de los Estados Unidos. Mientras nos divertimos poseyendo cuerpos con nuestro control mental o arrasando granjas con el rallo láser de nuestro OVNI, los hombres de negro nos acecharán por todas partes. Un desternillante juego de acción y aventura que ridiculiza las películas clásicas de marcianos y a la propia población americana de aquellos años.

FABLE

desarrolla: *Big Blue Box* **fecha:** *Septiembre 2004*
edita: *Microsoft Game Studios*



por Xcast



Fable vuelve a demostrar que es uno de los títulos grandes que prepara Microsoft para la vuelta de vacaciones. En las 8 máquinas presentes en la feria con este juego podíamos ver en cada una un estado diferente en la evolución de nuestro personaje y el resultado es excelente.

Todos los videos o imágenes anteriores, que nos hacían creer que el juego de Big Blue Box no daría la talla se han mostrado insuficientes ante las buenas maneras que apunta. El apartado gráfico parece haber mejorado de una manera drástica, con un mundo que se va adaptando a la personalidad del personaje y que se antoja único y diferente para cada uno. La gente de Microsoft sigue apuntando a Fable como uno de los títulos estrella de cara a la campaña navideña y no les falta razón tanto por calidad como por fecha de lanzamiento, porque no lo veremos por nuestras tierras hasta Septiembre.

CONKER

desarrolla: *Rare* **fecha:** *Marzo de 2005*
edita: *Microsoft Game Studios*



LIVE & RELOADED

por Xcast



Poco antes del E3 se anunció un cambio en el look del juego de Rare dotándolo de un aspecto más adulto, acorde con la edad media del usuario de Xbox. En la práctica este cambio le sienta genial con escenarios más oscuros, chorretones de sangre algún que otro insulto... Traduciéndose así en diversión instantánea que satisfará a los amantes de las emociones fuertes, ya que este nuevo Conker se centra en la diversión multijugador a través de Xbox Live, donde podremos elegir entre se tipos de personajes cada uno con sus propias armas y características para desarrollar estrategias una vez estemos en el campo de batalla. Pero no solo de multijugador vive el hombre y por eso los chicos de Rare han incluido el aclamado juego de Nintendo64 "Conker´s Bad Fur Day" completamente renovado y adaptado a las capacidades gráficas de Xbox.

La mala noticia es que no lo veremos hasta Marzo de 2005.

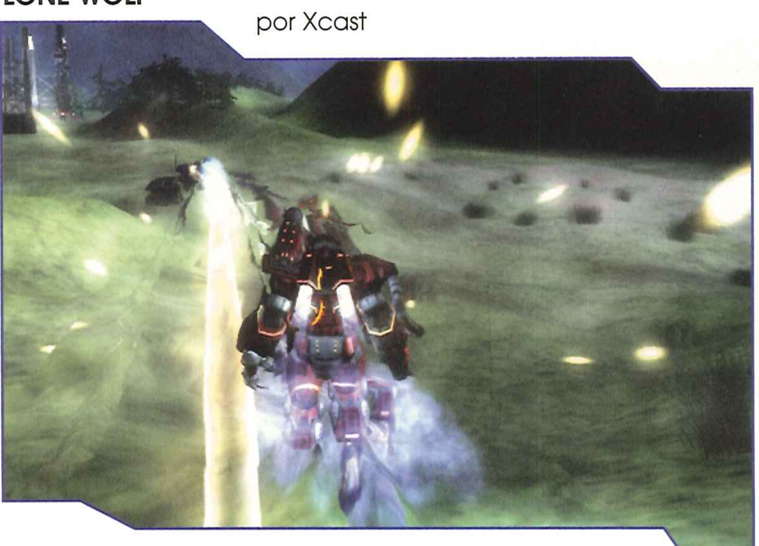
Mechassault 2

desarrolla: *Fasa* **fecha:** *Marzo 2005*
edita: *Microsoft Game Studios*



LONE WOLF

por Xcast



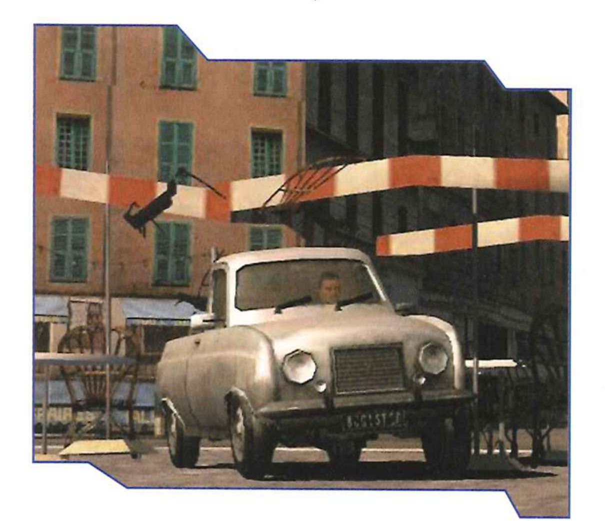
Mechassault 2 ha supuesto una de las grandes sorpresas de la feria, con unos gráficos aún mejores de lo que se podía esperar y una mejora en la jugabilidad tal que le hacen parecer un juego completamente nuevo. Ahora podremos bajarnos de nuestro mech e ir corriendo por el escenario para robar, montar o sabotear cualquier robot que haya por los bastos escenarios que Day 1 Studios están creando para este juego. Otro de los puntos en que están poniendo el acento los programadores es en la sensación de escala real, haciendo que podamos observar mejor el masivo poder de destrucción de estos Mechs de 40 metros de alto. El modo multijugador volverá a ser el gran protagonista con la, siempre según MS, mejor experiencia en Xbox Live. Pero esto no hará que el modo para un jugador quede apartado, prometiendo también una mejora en cuánto a la profundidad e intensidad.

Driv3r

desarrolla: *Reflections* **fecha:** *Junio 2004*
edita: *Atari*



por Xboxfever



El primer juego de la saga rompió los moldes del momento al ofrecer una conducción agresiva y arcade que se mezclaba por primera vez con dos cosas más: misiones concretas y libertad de movimientos por el escenario. El segundo no hizo sino repetirse a sí mismo y malgastar la fama de una licencia que lo tenía todo ganado. Por eso la importancia de la tercera entrega de la saga está en recuperar una popularidad perdida a manos de los Gran Theft Auto de turno. Driv3r asegura la misma conducción agresiva, un toque GTA demasiado exagerado en cuando a la forma de salir de los coches y hacernos con nuevos vehículos, unos mapas de ciudades realmente enormes y un elemento con dos caras: el aspecto grafico. Mientras que la primera impresión es la de pobreza y poco detalle (el juego ya está casi en la calle), el nivel de profundidad y de detallismo llega a la posibilidad de pinchar cada rueda de cada coche por separado, explotar cada vehículo y ver cómo todo se mueve bajo un trabajo con la física mejor de lo que hayamos visto en ningún otro juego (con permiso de Burnout 3).

Bard´s tale

desarrolla: *Inxile* **fecha:** *Finales de 2004*
edita: *Acclaim*





El clásico de 1985 vuelve a las consolas de nueva generación de la mano de Acclaim. Desarrollado por Inxile Studios con la ayuda inicial de Brian Fargo el juego se caracterizará por poner el acento sobre la personalidad de los personajes en lugar de la historia, la ambientación u otros elementos.
Encarnaremos a un bardo más preocupado de las chicas y el dinero que de cualquier otra cosa, siendo el destino del mundo algo sin ningún interés para el. Gráficamente no destacaba demasiado, usando el mismo motor que los Baldur´s Gate pero ligeramente mejorado. Pero quisieron dejarnos claro que eso no era lo realmente importante. Quizás no sea espectacular, pero si extremadamente divertido con constantes golpes de humor, parodias de otros juegos de rol y bastante acción, todo ello antes de final de año en nuestras consolas.

Obscure

desarrolla: *Microids* **fecha:** *Julio 2004*
edita: *Virgin Play*



por Xcast

Muchos conoceréis películas como "The Faculty", "Scream" o "Se Lo Que Hicisteis El Último verano", pues bien, estas han sido las fuentes de las que ha bebido Microids para desarrollar este nuevo survival Horror. Encarnaremos a un grupo de adolescentes en un instituto mientras investigamos la extraña desaparición de un compañero nuestro.

Los hechos extraños y nuevas desapariciones de compañeros serán una constante en esta aventura, que como gran novedad presenta la opción de jugar 2 jugadores simultáneamente, pero solamente cuando estemos con otro personaje en pantalla. Este hecho nos abrirá un nuevo mundo de posibilidades de cooperación, combinando las habilidades de cada uno de los adolescentes para obtener el mejor equipo para cada momento. Lo mejor de todo es su fecha de lanzamiento en España, el próximo mes, siendo los primeros en poder disfrutar del terror de Obscure.

SW: Knights of the Old republic II



THE SITH LORDS por Jetulio



Uno de los títulos RPG más esperados en esta feria por los usuarios de Xbox (aparte de Fable) era la secuela del genial título de Bioware basado en la antigua república galáctica de Star Wars. En esta ocasión, el testigo lo ha recogido la gente de Obsidian Entertainment (formada por miembros de los equipos de desarrollo de juegos como Fallout, Icewind Dale, Baldur's Gate, Dark Alliance y Planescape: Torment), pero utilizando el motor, el aspecto y todo el estilo del título anterior.

El juego narra una historia nueva que se desarrolla cinco años antes que los acontecimientos narrados en KOTOR, y por lo que pudimos charlar con un componente del equipo de desarrollo las novedades más importantes del juego (además de los nuevos escenarios, personajes, armas y vehículos) son la nueva selección de personajes (podemos elegir entre tres jedis del lado de la luz y tres del lado oscuro) con diferentes habilidades y opciones de juego dependiendo de nuestra elección.

Fatal Frame 2

desarrolla: *Tecmo* ***fecha:*** *Halloween 2004*
edita: *Microsoft*



CRIMSON BATTERFLY por Jetulio



Esta esperada secuela del apasionante survival horror de Tecmo (que por estas tierras llevará el nombre de Project Zero II) pudo verse en el stand de los japoneses durante el E3. Una de las principales sorpresas es que Tecmo, en un principio, sólo lanzará el juego para Xbox, dejando en el aire, de momento, la versión para Playstation 2. En esta secuela pasaremos miedo de nuevo, esta vez encarnando a dos jóvenes hermanas gemelas, Mio y Mayu, que se enfrantarán a nuevos fantasmas y tendrán que utilizar la ya famosa cámara de fotos como único arma posible. El título incluirá un nuevo y revolucionario modo en primera persona, un atractivo y lleno de acción 'survival mode' y un gran número de elementos desbloqueables, además de nuevos y aterradores fantasmas.

ENTHUSIA

desarrolla: *Konami* ***fecha:*** *2005*
edita: *Konami*



PROFESSIONAL RACING por Jetulio



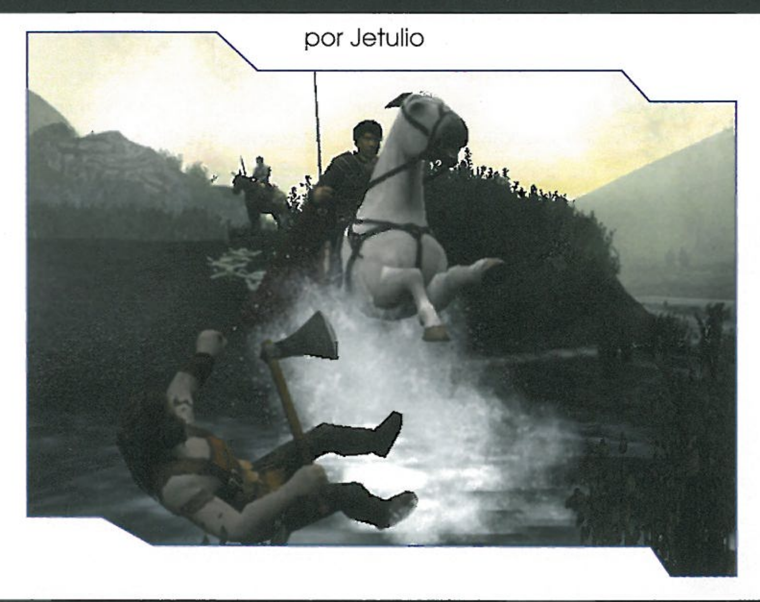
Otra gran sorpresa, sin duda, en el género de la conducción ha sido este simulador (puro y duro) que ha presentado Konami en el E3. El juego, que utiliza una tecnología propietaria de Konami conocida como "Visual Gravity System," utiliza un complicado sistema de cálculo de las 'Fuerzas G' para presentar un sistema de física y una respuesta de los vehículos tremendamente realista. Este sistema pudimos comprobarlo en la demo del E3, entre otras cosas, viendo la reacción de las gotas de lluvia sobre el parabrisas de nuestro coche, que resbalaban y se acumulaban según la dirección y potencia que tomara nuestro vehículo. Un juego que alcanza espectaculares cotas de realismo y que vendrá a apaciguar a muchos ávidos aficionados a los simuladores más duros. El tiulo cuenta con más de 30 licencias de vehículos actuales de todo tipo.

KING ARTHUR

desarrolla: *Konami* **fecha:** *Finales 2004*
edita: *Konami*



por Jetulio



Un juego de acción basado en la película que nos recuerda a otras grandes superproducciones.

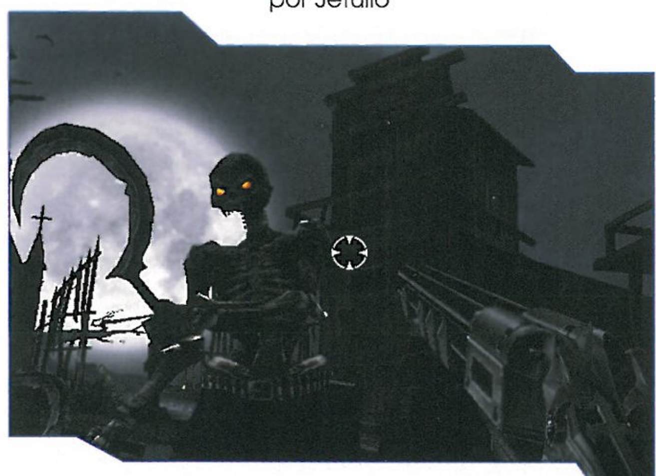
Una de las sorpresas más destacadas que Konami desveló en el evento que organizó un día antes del E3, fue el anuncio del desarrollo de King Arthur, el juego oficial de la película producida por Jerry Bruckheimer y dirigida por Antoine Fuqua. El título, que llegará aproximadamente con el estreno de esta gran superproducción, es un título de acción y combates en tercera persona, donde podremos asumir el papel de los principales protagonistas (Arturo, Lancelot, Ginebra...) y tiene un tremendo parecido a los juegos de acción de El Señor de los Anillos de Electronic Arts. Decenas de niveles donde a nuestros personajes les asaltan cientos de enemigos por todas partes y donde podremos repelerlos utilizando un gran número de armas, golpes y combos de todo tipo e, incluso, utilizar nuestro caballo para embestir a los soldados rivales. El juego contará con un modo cooperativo para dos jugadores.

DARKWATCH

desarrolla: *Sammy Studios* **fecha:** *2005*
edita: *Sin determinar*

XB MAGAZINE

por Jetulio



Vampiros y muertes vivientes en el salvaje oeste americano. Uno de los iconos que más presentes estuvieron en el Convention Center los tres días que duró el E3 (en bolsas, carteles e, incluso, en las acreditaciones que colgaban del cuello de todos los asistentes, fue la 'placa de sherrif' de Darkwatch. El siniestro shooter de Sammy Studios, que nos pone en la piel de un medio-vampiro vengador en el oeste americano, encargado de limpiar la tierra de no-muertos a este lado del Mississippi, nos dejó un gran sabor de boca. Tuvimos acceso a una demostración a puerta cerrada del juego donde pudimos ver una fase casi entera. En el juego, un shooter en primera persona cargado de detalles, utilizaremos una decena de armas adaptadas para acabar con los no muertos en medio de típicos escenarios del oeste. En algunas fases, tendremos que cabalgar y disparar la mismo tiempo y uno de los aspectos mas destacados son los escenarios y objetos, todos interactivos y destructibles.

Snowblind

desarrolla: *Crystal Dynamics* **fecha:** *Otoñó 2004*
edita: *Eidos/Proein*



por Jetulio



Otra fantástica sorpresa nos la llevamos dentro del Stand de la editora británica Eidos, donde pudimos hablar con dos componentes de Cristal Dynamics (Legacy of Kain, Wipash...) sobre el hasta ahora desconocido proyecto Snowblind.

El juego, cuyo argumento está basado en el mundo futurista creado por Warren Spector en la saga Deus Ex, es un sorprendente shooter en el que nos meteremos en la piel de un super soldado de elite, capaz de enfrentarse, con otros compañeros como él, a las situaciones bélicas más complicadas. Por lo que pudimos ver del juego, el motor gráfico soporta a varias decenas de personajes en pantalla sin ralentizarse lo más mínimo y el gran catálogo de armas sorprendentes (todas muy futuristas) es uno de los puntos más fuertes. El juego contará con opción para 16 jugadores a través de Xbox Live.

T.H.U.G. 2

desarrolla: *Neversoft* **fecha:** *Finales 2004*
edita: *Proein*



WORLD DESTRUCTION TOUR por Jetulio



Tony Hawk se sube de nuevo a la tabla, esta vez para causar un gran número de destrozos en la ciudad. En el stand de Activision nos llevamos una grata sorpresa al comprobar que, en la presentación del nuevo y famosos título de skateoard de la compañía contábamc con la presencia del mismísimo Tony Hawk. Este maestro de la tabla nos confirmó que había estado muy atento al desarrollo de este nuevo título y que no había dejado de dar consejos de cómo debería ser este nuevo Tony Hawk´s Underground. El resultado: un nuevo título que nos presenta un adictivo modo World Destruction Tour. En este modo perteneceremos a un equipo (el comandado por Tony Hawk o el liderado por el también mítico Bam Margera) y tendremos que conseguir cumplir todos los objetivos antes que el equipo rival: pintar grafitos, conseguir encontrar objetos, derribar edificios o causar cualquier otro tipo de destrozo. Este modo historia es realmente adictivo y nos permitirá desbloquear cientos de extras. Todo es completamente personalizable en el juego, contamos también con modos clásicos para disfrutar y destaca un original 'slow mode' que nos permite ver los trucos a cámara lenta.

Battlefield

desarrolla: *Digital Illusion* **fecha:** *Finales 2004*
edita: *EA*



MODERN COMBAT por Jetulio



La conocida saga bélica de Electronic Arts llega con un prometedor modo multijugador online a Xbox. Cuando EA anunció este título semanas antes del E3 sólo lo hizo para Playstation 2, ya que es un juego realmente enfocado a sus capacidades online y, por ese entonces, EA y Xbox Live no eran compatibles. Pero en la conferencia de Microsoft previa al E3 se desveló el nuevo romance entre la editora norteamericana y el servicio online de Xbox y el anuncio de Battlefield: Modern Combat no se hizo esperar.

El primer juego de la franquicia que llega a las videoconsola promete emocionantes batallas con la posibilidad añadida de poder ponerse a los mandos de casi 30 vehículos de combate (incluyendo tanques y helicópteros.) El juego, donde podremos elegir entre tres bandos diferentes (los Estados Unidos, China o una coalición del Medio Este), también incluirá un modo online que permitirá partidas de hasta 24 jugadores.

Timespliter

desarrolla: *Free Radical* **fecha:** *Principios 2005*
edita: *EA*



FUTURO PERFECTO por Jetulio

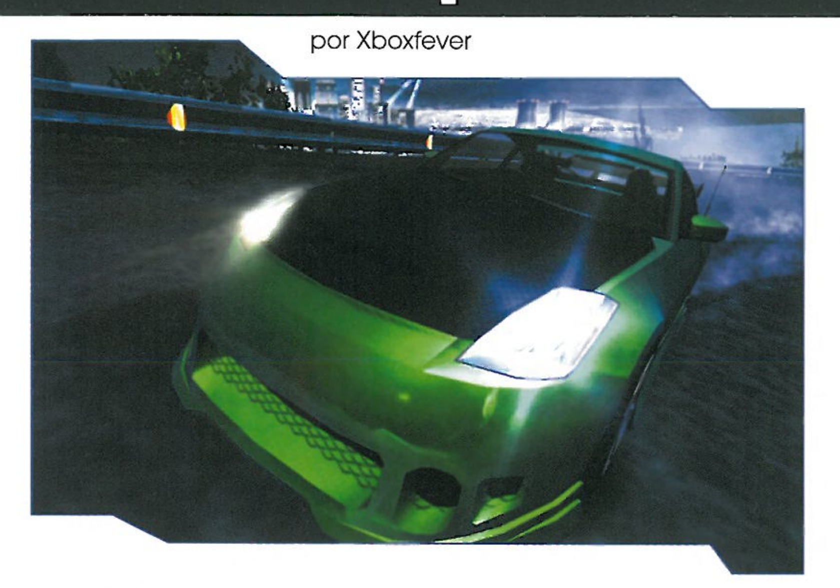


Llega la tercera entrega de este peculiar shooter que juega con el control del tiempo y un gran arsenal. Electronic Arts se ha hecho con una exitosa franquicia (antes propiedad de Eidos), Timesplitters, que con su primera secuela alcanzó un éxito bastante destacable en su versión Xbox. Ahora, Cortez vuelve a enfrentarse a la amenaza de los Timesplitters y tendrá de nuevo que cruzar una gran variedad de épocas históricas (del años 1914 al 2401) hasta terminar con todos ellos, dando saltos temporales constantemente. El juego contará con un interesante modo cooperative para dos jugadores, además de los modos clásicos Challenge y Arcade. Además, también este juego de EA será ya compatible con Xbox Live y permitirá partidas a través de la red de hasta 16 jugadores. La única pega es que el aspecto del título, al menos en su temprana versión del E3, era lamentablemente parecida a la segunda entrega.

Need for Speed Underground 2



por Xboxfever



Electronic Arts se encontró el año pasado con éxito poco esperado con la edición Underground de su consagrada licencia Need For Speed. Este año las carreras callejeras combinadas con el tuning han dejado de ser sorpresa y se han convertido en uno de los títulos estrella de EA para este año. Destacamos la inclusión del modo online (presente en PS2 en la versión del año pasado) gracias al acuerdo EA-Xbox Live.

En lo que se refiere a las mejoras del juego tendremos que hablar de un aspecto más depurado, con coches mejor acabados y escenarios más detallados... eso sí, con circuitos demasiado cerrados y parecidos, otra vez. Control arcade en un juego que se verá superado por la calidad de algunos de los juegos similares que encuentran hueco en el catálogo Xbox este año, juegos como Juiced, SRS o Midnight Club 3.

Prince of Persia 2

desarrolla: *Ubisoft* ***fecha:*** *Noviembre 2004*
edita: *Ubisoft*



por Xboxfever



Candidato al galardón de Mejor juego de Aventuras del E3, Príncipe de Persia 2 nos ofrece una experiencia de juego más adulta que la de su predecesor. Para ello, lo primero que ha hecho la gente de Ubisoft es crear un protagonista más maduro, al menos eso es lo que demuestra su aspecto.

El cambio de look no sólo afecta al protagonista, sino que todos los escenarios son mucho más oscuros. En el lado de la jugabilidad se ha tratado de conseguir una experiencia de juego más profunda y para ello se han llevado a cabo varias mejoras: el uso del escenario es mucho mayor, podremos concatenar varias acciones de uso del escenario consecutivas; por otro lado PoP 2 es un juego bastante más violento que el primero, se han creado más golpes y se ha integrado la posibilidad de utilizar una segunda espada (que tendremos que quitar a un enemigo previamente) que podremos usar al mismo tiempo o lanzar a distancia.

FAR CRY 2

desarrolla: *Ubisoft* ***fecha:*** *Otoño 2004*
edita: *Ubisoft*

XB MAGAZINE

por Xboxfever



Mucho más verde de lo que esperábamos encontrar a estas alturas de desarrollo. El aspecto gráfico está muy por debajo de la versión de PC, si bien en el apartado de la jugabilidad en esta historia de violencia y poderes paranormales (Visión Lunar,...) en una paradisíaca isla que va degenerando hacia la desolación total en el recorrido por las cuatro islas creadas.

El 75% del juego es totalmente nuevo, de las 15 misiones nos sonará alguna parte de la versión de PC, pero en la gran mayoría serán cosas nuevas.

Entre las novedades también está la moto de agua que se añade a la amplia lista de vehículos utilizables para desplazarnos en y entre las islas. La posibilidad de manejar un vehículo y disparar al mismo tiempo es uno de los aspectos que añade ritmo al título. Far Cry tiene previsto llegar tras el verano a nuestro país... esperamos mucha mejora.

FARCRY INSTINCTS

DEAD RUSH

desarrolla: *Treyarch Games* **fecha:** *2005*
edita: *Proein*



por Jetulio



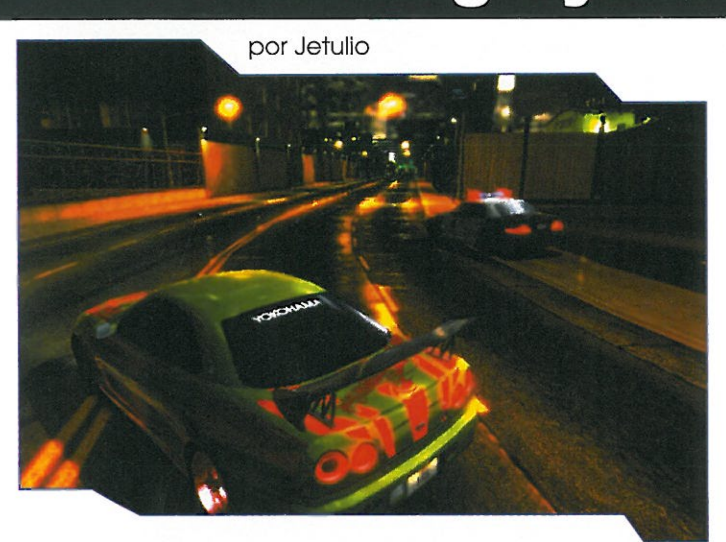
Acción y conducción a través de una ciudad tomada por hordas de muertos vivientes. Otra gran sorpresa en el género de la acción en este E3 ha sido sin duda el desconocido hasta le momento Dead Rush. El juego de Treyarch (los responsables de Spider-Man y el nuevo Spider-Man 2) nos propone un título de acción en tercera persona donde los enemigos son un ejército de zombies que están causando estragos en una ciudad. Pero el título añade un gran punto de originalidad introduciendo un gran numero de misiones donde tenemos que conducir (cualquier tipo de vehiculo en la ciudad nos sirve). Conducir, disparar desde la ventanilla o enfrentarnos a pie a los zombies, será en los que ocupemos nuestro tiempo. Dead Rush es una especie de GTA o True Crime pero con la temática de películas como El Amanecer de los Muertos.

Street Racing Syndicate

desarrolla: *Namco*
fecha: *Finales 2004*



por Jetulio



Nazco se apunta a la moda del tunning y las carreras ilegales urbanas y lanza su sindicato de la velocidad. Siguiendo con la moda de este año de lanzar varias docenas de juegos clónicos de éxito, Nazco ha presentado su candidatura para el floreciente género de las carreras de tuning. Tras el éxito de NFS Underground de EA, casi todas las compañías han querido posicionarse en este mercado. En cuanto Street Racing Syndicate, nos perite correr por dinero en carreras ilegales organizadas en ciudades como Los Ángeles, Miami o Phoenix. El dinero servirá para adquirir coches licenciados, personalizarlos al máximo con piezas de todo tipo y reparar los daños que sufran nuestros coches en carrera (el sistema de daños está banstante conseguido.) Las pruebas combinan ciudades abiertas y circuitos cerrados y, no podía ser menos, permitirá el juego online.

25 to life

desarrolla: *Avalanche* **fecha:** *Febrero 2005*
edita: *Proein*



por Jetulio



La vida en los bajos fondos no es fácil, sobre todo si eres un peligroso delincuente entre bandas rivales o un policía destinado a ellos. 25 to Life es un original juego urbano en tercera persona, en el que puedes ser policía o gangster. El juego permitirá partidas de hasta 16 jugadores a través de Xbox Live, en entornos que recrean los bajos fondos de ciudades norteamericanas. El grupo perteneciente a los chicos malos recrea todos los estereotipos de las bandas de delincuentes juveniles de Estados Unidos (el hip-hop y los graffitis acompañan a la acción en todo momento.). Pero el juego, aunque está pensado sobretodo para su disfrute en Xbox Live, también ofrece una rica experiencia cuando hay un solo jugador. Experimentarás la dura vida de los policías o vivirás como un gangster va labrándose su reputación en luchas contra los cabecillas del barrio. Podrás escaparte de la cárcel o podrás infiltrarte en el santuario de la mansión del Señor de la Droga. El juego permite crear a nuestro personaje con un buen número de herramientas de personalización, para darle el aspecto que queramos.



por Jorge Núñez

Puntuación: 8

TOCA RACE DRIVER 2

En estas fechas podemos sentirnos orgullosos de tener títulos como el que nos ocupa estas líneas, ya que se supone que no es una gran fecha para el mundo de los videojuegos. Toca Race Driver 2 es un juego de conducción, pero no uno cualquiera, ya que en este caso nos meteremos en la piel del protagonista, con el que iremos desde el anonimato absoluto hasta llegar a ser la estrella del automovilismo. Cuando nos pongamos a jugar, también nos daremos cuenta de que es distinto a los demás juegos de su género porque a parte de conducir los turismos que todos os imagináis, según avancemos en la carrera de piloto, descubriremos que conduciremos todo tipo de vehículos, desde los de Fórmula 1, hasta camiones o coches de rally.

Según vayamos desbloqueando tanto vehículos como circuitos en el modo carrera, éstos mismos serán los que se podrán usar en nuestras partidas multijugador a través de Xbox Live, así que si queremos crear alguna partida, antes será mejor avanzar algo en la historia principal del juego, o de lo contrario las partidas serán siempre con el mismo coche y en los mismos circuitos.

Algo que se le echa en falta al Toca 2, es el que sus creadores no hayan incluido la posibilidad de descargar nuevos contenidos online, algo que se nos va haciendo raro a estas alturas, ya que la mayoría de juegos Live incluyen dicha opción.

Lo que sí que tendremos a nuestra disposición son las clasificaciones mundiales. Al poner una partida con nuestro servicio de banda ancha, en la primera partida que echemos, nos fijaremos que en la sala de reunión habrá un cuadrito con un volante dibujado a un lado que pone un número. Ese cuadro nos dice los puntos que tenemos en la clasificación mundial, en un principio 1500. Según vayamos ganando o perdiendo carreras, éste irá aumentando o disminuyendo, así que ya podemos ir poniéndonos las pilas si queremos al menos mantenerlo, y, por qué no, aumentar posiciones hasta los primeros puestos de la lista.





Creando una partida

Según nos pongamos a crear una partida para hacer de servidor, el juego automáticamente nos detectará la calidad de la conexión y limitará el número de jugadores máximos que puedan entrar en nuestra partida (hasta 12), aunque siempre podemos ignorarlo y poner más o menos a nuestro gusto.

No es recomendable poner más jugadores de los que nos ponga por defecto en un principio, lo único que conseguiremos es aumentar el lag y empeorar la experiencia de juego. Entre las opciones que tenemos a la hora de crear nuestra partida, podremos poner si la sesión será pública o sólo para nuestros amigos, el número de jugadores ya comentado, si queremos que haya competidores de la máquina y su dificultad si queremos que la partida puntúe en las clasificaciones o no.

Después está la opción de elegir el tipo de coche a utilizar o la serie de circuitos en la que correr, lo cual se irá desbloqueando en el modo "carrera". Una vez hechos todos los ajustes que veamos necesarios, lo único que nos queda es aceptar y... ¡a disfrutar!



Opciones LIVE!

Descarga de contenido: No
Clasificación mundial: Sí
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: Hasta 12



XBOX LIVE se expande

Xbox Llive sigue su expansión imparable en busca del ansiado millón de usuarios para Junio de este año. Mientras hace un mes aproximadamente se unieron al servicio países orientales como Hong-Kong, Singapur y Taiwán. El último en unirse ha sido México, donde los usuarios de Xbox pueden ya por fin disfrutan de este servicio desde el día 29 de Abril. Con este ya son 20 países en los que se puede acceder a Xbox Live a través de nuestras consolas.

El objetivo como ya hemos comentado anteriormente, es alcanzar el millón de suscripciones, y a tenor de las cifras es fácil que lo consiga. En Noviembre éramos 500.000 jugando en red, y más tarde, tras la campaña navideña se alcanzaron los 750.000. De modo que es bastante probable que en el medio año que ha transcurrido desde el último recuento hayamos alcanzado la cifra soñada.

DESCARGAS

En las últimas semanas hemos podido probar un gran juego como es el Toca 2, comentado en la anterior página, pero no se puede decir que en calidad de descargas haya gran cosa, por lo tanto habrá que seguir esperando para ver si se van decidiendo a actualizar más juegos. En primer lugar vamos a hablar del Sega GT Online. El juego de conducción de Sega va a tener en la calle desde el mes de mayo una nueva descarga con un nuevo circuito y un nuevo modelo de coche entre otras cosas.

También hay que comentar que el Top Spin ha sido actualizado a través de un parche, el cual se descargará en el momento en el que nos conectemos. Seguramente muchos de vosotros ya lo habréis descargado, pero para el resto, informaros que dicho parche hace que, cuando estemos en la pantalla de carga antes de enfrentarnos a alguien, aparezcan sus datos, las estrellas de la carrera del jugador, su posición mundial, etc.

Sin duda un parche muy útil, así sabremos si habrá posibilidades de ganar o estamos avocados a la derrota...

Por último, una vez más, el Rainbow Six 3 nos ofrece otro par de escenarios, ahora que nos conocemos al dedillo el resto de mapas, llegan con nuevo material para que volvamos a reengancharnos a este gran titulo de Ubisoft. Los escenarios en cuestión son "Parkade" y "Scharins v2".











Próximamente

- **Doom 3:** el mítico shoot'em up de PC de los años 90 cada vez está más cerca para nuestra consola. Además contaremos con un modo cooperativo exclusivo para Xbox, y por supuesto, Xbox Live

- **Half Life 2:** otro fps de los grandes, y también en exclusiva para la X de Microsoft. Contará con unos gráficos de infarto y la calidad está asegurada sólo con ver la que tenía su antecesor.

- **Unreal Championship 2:** The Lilandri Conflict: y como no hay dos sin tres, por tercera vez la saga Unreal aparecerá en Xbox. Esperemos que se pula el apartado gráfico que flojeaba en las anteriores entregas.

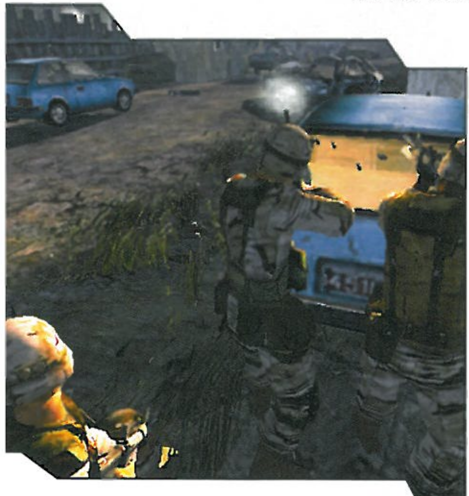
- **Godzilla: Save the Earth:** los juegos de Godzilla no es que hayan tenido nunca un gran éxito en nuestro país, incluso algunos de ellos ni siquiera han llegado a lanzarse aquí, veamos si las cosas cambian esta vez.

Aunque se ha reducido el realismo en esta versión, aún mantiene muchos elementos del simulador para el ejército en que se basa.

XB MAGAZINE

desarrolla: Pandemic Studios/THQ **edita:** Proein **fecha:** 28-6-2004

Esta desarrolladora norteamericana ha creado juegos para Activision en PC, pero ahora se encuentra metida de lleno en el mundo Xbox con esta adaptación del simulador de infantería para THQ y con Star Wars: Battlefront para LucasArts.



Las imágenes estáticas no hacen justicia a lo que es el juego en movimiento.

Full Spectrum Warrior

por SirBruce

Un juego realista que comenzó como carísimo simulador de situaciones de combate para el ejército de infantería estadounidense.

Cuando hace un año asistimos a la azotea de una de las discotecas más de moda de Los Ángeles, no pensábamos que íbamos a ver algo tan espectacular como lo que contemplamos allí. Grandes burbujas de plástico que escondían camas de agua, unas azafatas increíbles, las camareras con más estilo de todo LA y, ante todo, uno de los pocos títulos que consiguieron hacer sombra a la demostración de Halo 2, Doom 3 y la del súper atrasado Half Life 2.



La situación cambia

Han pasado 12 meses y se acerca el momento de la verdad. Este título, que nació como sistema de entrenamiento y entretenimiento para la infantería de los USA, hace unos años, ha tenido un largo proceso de adaptación a Xbox. Una de las principales diferencias reside en que el original se componía de dos motores, uno para exteriores y otro para interiores. Ahora, unas misiones serán fuera y otras dentro de construcciones, pero no será posible ir por ahí abriendo puertas a diestro y siniestro y meterse dentro a lo loco. Otro aspecto que se ha trasladado al mundo de los aficionados es parte del realismo. Parece ser que el original era demasiado realista y, aunque el jugador hiciera todo bien, siempre había posibilidades de que hubiera bajas. Ahora, ese factor de suerte se ha reducido bastante y sólo habrá problemas en caso de error. Dicen los desarrolladores que de otra forma sería menos divertido y frustrante.

¡Atención, granada! Aunque quizá habría que especificar de qué tipo.

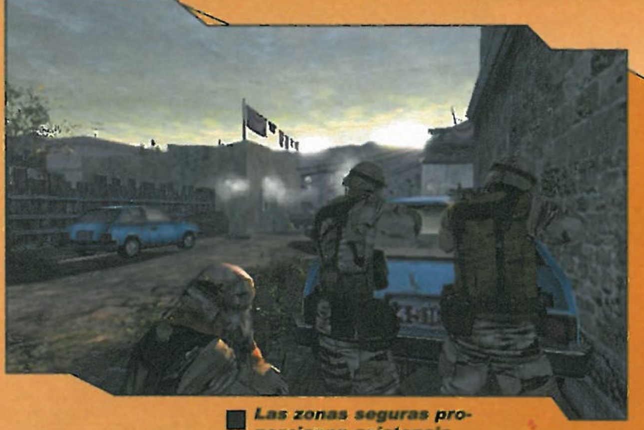
Los vehículos amigos son un buen elemento para cubrirse.

Sobre el terreno

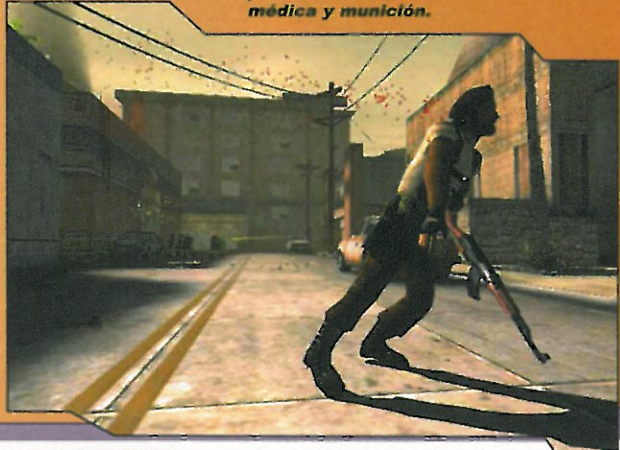
Las fuerzas de infantería norteamericanas no se caracterizan por el silencio. No nos encontramos ante las fuerzas especiales ni la NSA. En este juego, todos gritan, y si no oyes los gritos de tus compañeros es que algo malo les ha pasado. La sensación de realismo que están consiguiendo con los elementos más simples, como esas voces de acompañamiento, es lo que separa FSW de otros títulos bélicos. Incluso son vitales para saber qué ánimo tienen tus efectivos o si la situación se pone peliaguda. También la música ayuda, pero todo el conjunto es lo importante.

Quien esté acostumbrado a los juegos de PC como Call of Duty (que tendrá su versión para Xbox...) sabrán lo que es tener una buena ayuda de la CPU, que te haga sentir que no estás solo. En este juego de Pandemic, el grado de realismo está por encima de casi todo lo visto hasta ahora. Quizá las reacciones a nuestras órdenes parezcan pausadas, pero no lo son, son realistas. El método de juego consiste en dar órdenes con el pad, "moveos aquí, no dejéis de mirar al enemigo, cubríos, evacuad...", pero todo con el mismo efecto que si se lo estuvierais trasmitiendo a vuestros soldados de viva voz.

El control es lo más parecido a lo que estamos acostumbrados en el PC, con los juegos de estrategia. Pero el cursor se desplaza por el mapa a ras de suelo con el stick, no con un ratón. En un principio, puede parecer complicado y poco efectivo, pero una vez que te acostumbras a evitar los obstáculos y que sabes quién es quién, tendrás cualquier situación controlada.



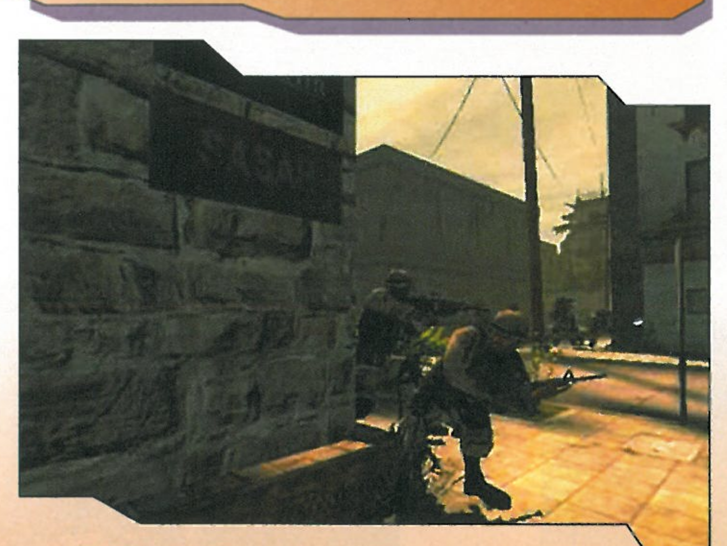
Las zonas seguras proporcionan asistencia médica y munición.



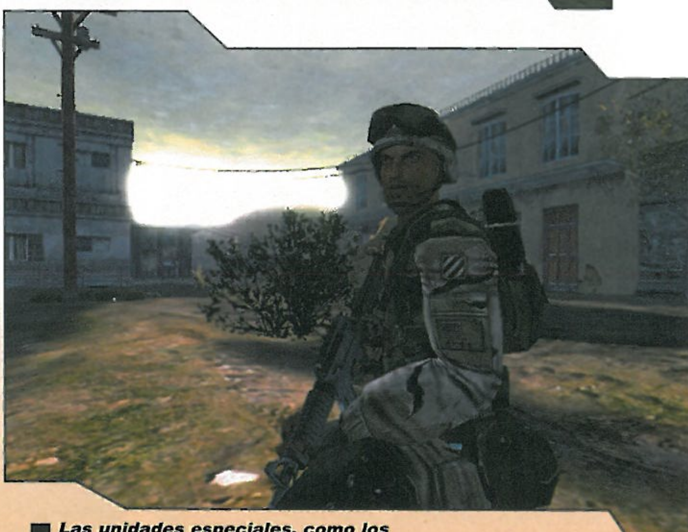
Controlar el entorno

La cámara es un elemento aparte, parece un personaje más y la perspectiva desde el cogote de los soldados la hace tremendamente realista. Los ángulos suelen estar muy bien elegidos, aunque, por supuesto, siempre se puede cambiar. El zoom y el ángulo de visión es otra forma de ver dónde ir en cada momento. En este sentido, el entrenamiento ayuda más que en muchos otros juegos. El problema, si es que se le puede llamar así, es que no hay otro título con un control como este, y estas cosas requieren práctica. Quizá no se pueda hablar del nacimiento de un género, pero seguro que veremos muchas cosas de FSW en títulos posteriores de ésta y de otras compañías.





El HUD ha sufrido muchos cambios y muestra toda la información que necesitas.



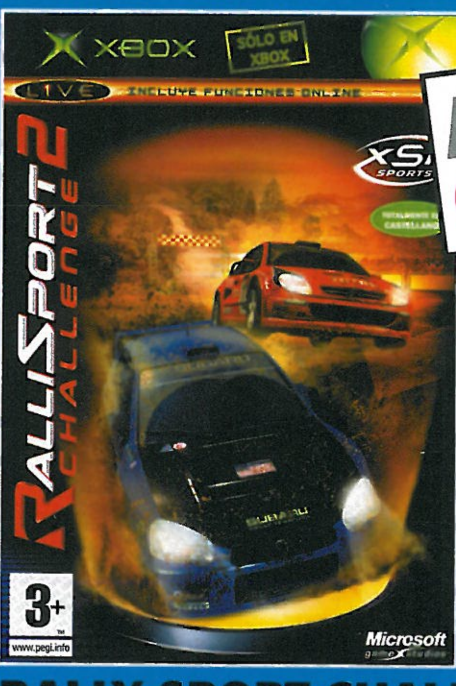
Las unidades especiales, como los rangers, permiten apuntar y disparar.

PEDIDOS **TEL. ✆ 902 17 18 19** Servicio a domicilio
www.centromail.es





NO PUEDES PERDER



EXCLUSIVA CentroMAIL

+



RALLY SPORT CHALLENGE 2 +
XBOX LIVE COMUNICATOR +

GRATIS

3 MESES



Además si te das de alta en el servicio de ADSL de wanadoo conseguirás un cheque regalo de



por valor de **40€**

AHORRA 25€





ESTA OPORTUNIDAD...

Promoción válida hasta fin de existencias (.300 uds). No acumulable a otras ofertas o promociones.

NUEVAS TIENDAS

MÁLAGA Fuengirola C.C. Miramar, Local b-26
MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, C/ Mondragón, 1

A CORUÑA A Coruña C.C. 4 Caminos, L. R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ©981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ©981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ©966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ©971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ©971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310 • C/ Sants, 17 ©932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ©934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838 • C.C. Carrefour ©938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947
22 717 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** C/ Lagasca, 12, ©964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ©957 273 331 •
UENCA **Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445
60 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218 • Pº de Chil, 309 ©928 265 040 • C.C. 7
almas, L. 208 ©928 419 948 • C.C. El Muelle ©928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ©928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ©917 011
80 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424 **Getafe** C/
ladrid, 27 Posterior ©916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379 **Madrid Xanadú** C.C.
anadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/
intor Asarta, 7 ©948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n ©986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681 • **SANTA**
RUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ©922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid**
.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ©944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988 **Zaragoza Gran**
asa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35 ©976 526 631.

edidos por teléfono 9 0 2 1 7 1 8 1 9
edidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de junio. Impuestos incluidos

Alpha y Bravo

Manejar a ocho soldados, con distintas graduaciones y armas, es lo primero que tendrás que aprender en Full Spectrum Warrior. El cambio entre los dos grupos idénticos se produce con una pulsación del botón Y, y se puede hacer en cualquier momento. No es algo instantáneo, porque la cámara se desplaza por el mapa, pero es muy rápido y te da tiempo a pensar un poco. Esta es una de las cosas que más llaman la atención, porque las tácticas de emboscada y ayuda entre unidades salvarán la misión en muchas ocasiones. Resulta curioso ver cómo pasan frente a ti los soldados que acabas de enviar a una situación peligrosa, desde otra posición en la que les estás cubriendo. La colaboración es básica en todo el juego. La presentación de cada misión, incluidos los tutoriales, es bastante similar. Hay un mapa en el que más o menos ves dónde están tus soldados. Se produce una animación de presentación prerenderizada y luego otra, ya con el motor del juego, y te metes de lleno en la acción. Es un sistema muy efectivo y contribuye a hacerte creer que estás en Zequistán o el país que quieran los desarrolladores.

Los grupos de cuatro hombres se componen de un líder, que no tiene porqué ser quien vaya delante. Éste lleva un rifle M4, y se encarga de transmitir tus órdenes a los otros miembros del equipo. El fuego automático, a cargo de una M249, está a cargo de otro de los soldados. Si necesitas fuego de cobertura, no hay otro mejor que él. El granadero, además de las granadas que llevan todos los miembros, lleva un lanzagranadas M203. También hay bombas de humo, que son realmente efectivas para moverse por zonas infectadas de fuego ligero. El último del grupo lleva una M4, como el sargento, pero no por ello deja de ser efectivo.

En partes más avanzadas del juego, hacen su aparición otras unidades más especializadas, como los rangers y su capacidad de francotirador, que los convierten en los más efectivos de todo el juego.

Las órdenes tampoco se reducen a disparar o protegerse. Hay varios modos de disparo, que sirven para diferentes situaciones. No es lo mismo dejar que tus soldados busquen los enemigos con tranquilidad y se hagan cargo de ellos, que ordenarles fuego a discreción y se dejen toda la munición en cuestión de un minuto. Además, hay que tener cuidado con el fuego cruzado, porque los dos equipos actúan por su cuenta y... nunca se sabe. Por supuesto, el nivel más alto de destrucción se consigue con el fuego de artillería o la ayuda aérea, que se puede pedir en misiones avanzadas. Todo un espectáculo de fuegos artificiales que te obligará a buscar refugio inmediato para tus soldados.

Para compensar un poco, en determinados momentos, llegará un vehículo médico a las zonas aseguradas. Ahí, podrás llevar a tus heridos a la espalda y que el sanitario les recupere para el servicio. También es un lugar donde recargar tus reservas de munición, con lo que los gatillos más ligeros también tendrán su recompensa una vez asegurada la zona. La vida se muestra en porcentajes, en todo momento. Así sabrás cuándo es más aconsejable unas primeras curas que saltar a un descampado rifle en mano.

Las muertes ofrecen efectos de partículas que muestran la sangre y la secuencia se ralentiza. No es que sea agradable ver cómo mueren tus efectivos, pero es otro de esos detalles que ayudan a que el juego guste.



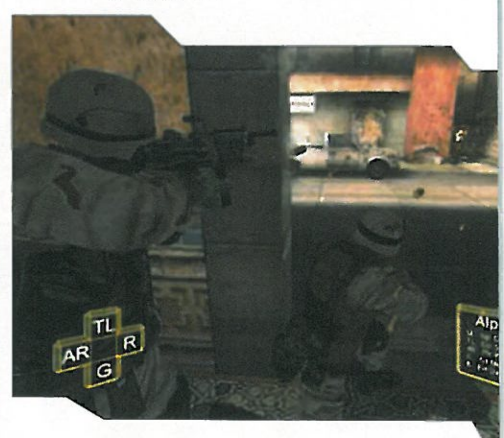




En las misiones avanzadas se podrá pedir soporte aéreo o la ayuda de la artillería.



El método de control sólo requiere que pases por el tutorial, luego todo es sencillo.



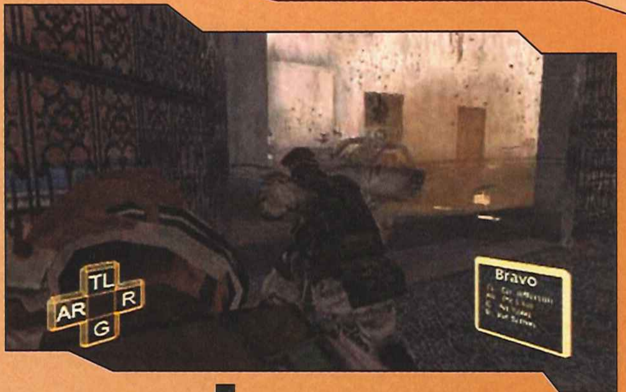
Un coche es un buen escudo, hasta que deja de parecer un coche.

Nunca está de más observar el terreno, en cualquier esquina puede haber alguien escondido.

Los dos equipos, Alpha y Bravo, son idénticos hasta que los distribuyes por el terreno, entonces cada uno tendrá una función.

Haz turismo invadiendo un país

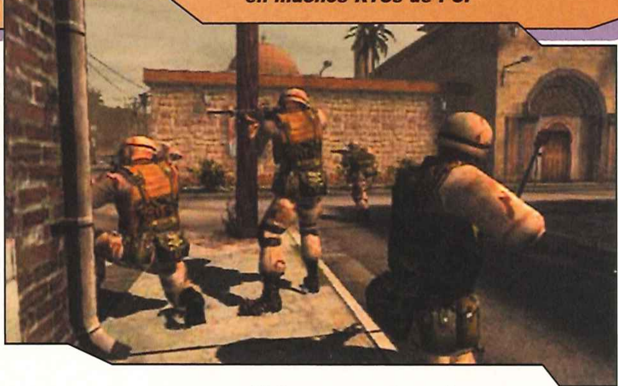
Todo el juego se desarrolla en un mismo país imaginario de Oriente medio, Zequistán, y la situación es la ya vista en muchas películas y, por supuesto, las noticias de los últimos años. Lo que iba a ser una misión más o menos sencilla, se convierte en un enfrentamiento cara a cara con los rebeldes armados. Hay vehículos de todo tipo, por ambos bandos, que reaccionan ante nuestra presencia. Situaciones de inesperadas y un completo guión que va desentramando una historia cualquiera en una guerra muy actual. Que todo suceda en una única ciudad, no tiene porqué echar para atrás a nadie. El polvo puede hacer parecer todo igual, pero se nota bastante variación entre unas zonas y otras. Además, las misiones en interiores ayudarán a que no baje el interés en ningún momento.



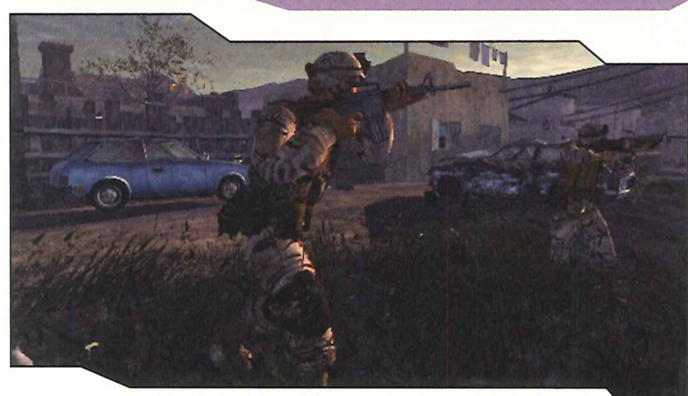
El cursor se mueve por el terreno como ya hemos visto en muchos RTSs de PC.

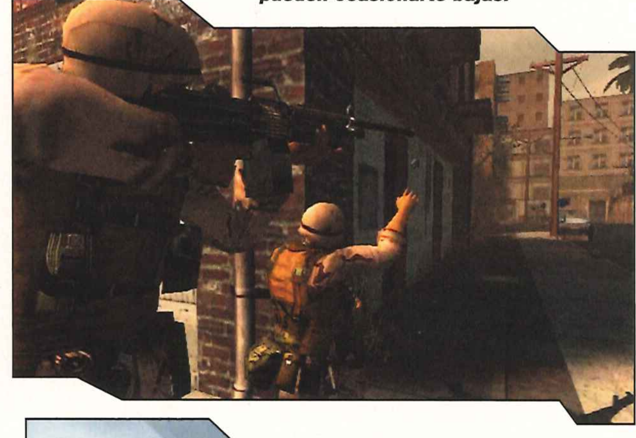
Multijugador

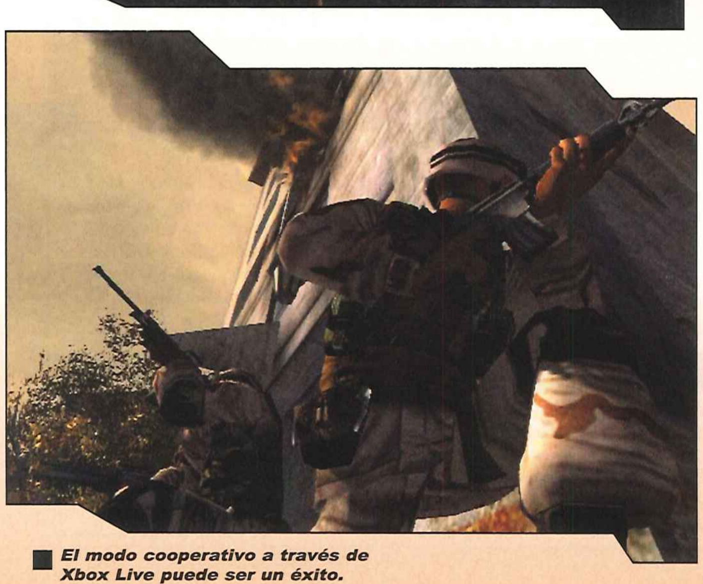
El modo que más parece que va a gustar es el cooperativo por Xbox Live. También se puede utilizar el system link, pero no es lo mismo. El uso del Communicator, para diseñar estrategias o pedir ayuda en cada momento, va a ser espectacular. No es difícil predecir que va a ser un éxito también online, y muchos estamos contando los días hasta que se lance, sólo por tener otro título cooperativo al que sacarle todo el jugo. Las descargas, datos del servidor y demás, también estarán presentes en este título, que parece estar hecho para el Live.



El fuego cruzado o el exceso de celo de los soldados pueden ocasionarte bajas.



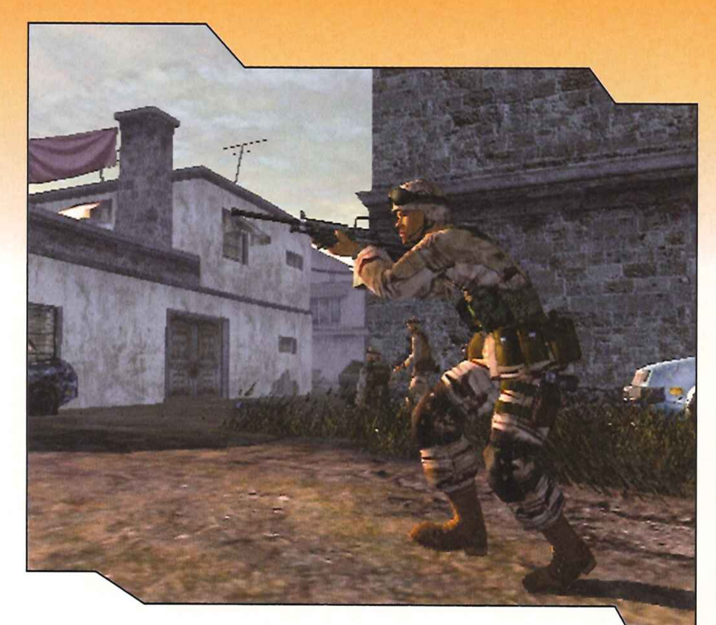


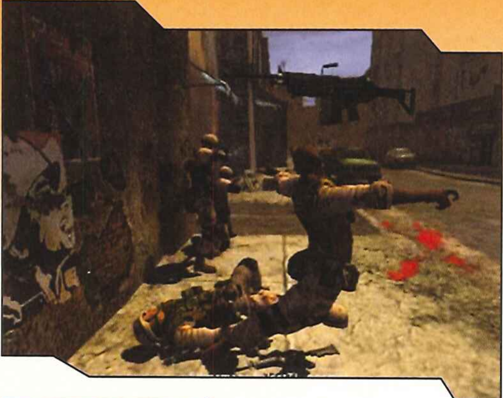


El modo cooperativo a través de Xbox Live puede ser un éxito.

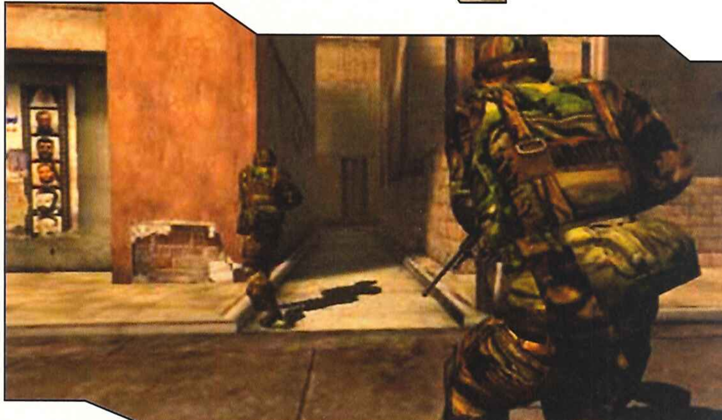


El oriente medio es ya el lugar más recurrido en los títulos bélicos actuales.





Aunque parece que todo va a ser tranquilo, las cosas se complican nada más empezar.



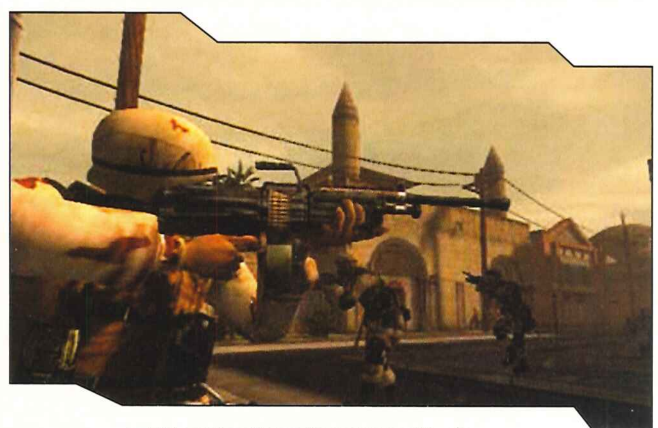
El modo cooperativo a través de Xbox Live, puede llegar a hacerlo el título más jugado de la extensa gama online para Xbox.



Y con él llegó el escándalo

Una simulación ante todo. Muchos elementos del decorado son destructibles hasta que dejan de existir, pero todo con un comportamiento realista. Por ejemplo, un coche puede servir de parapeto, pero cuando los disparos del enemigo dejan las puertas abiertas o se deteriora, la protección que pueda proporcionar se reduce. Hay toda una serie de niveles en cuanto a protección y duración de ésta, algo a tener en cuenta. Aunque también es verdad que las esquinas de los edificios serán lo más habitual. En la demo de hace un año, el cemento iba saltando con los disparos, ahora parece que eso hacía todo demasiado difícil y es más un efecto estético. Con un poco de práctica y sentido común se puede identificar el nivel de protección de cada elemento del escenario. Por supuesto, hay que tener en cuenta que una granada o el fuego de RPG serán suficientes para quitar de en medio casi cualquier vehículo.

Otra forma de ver dónde te debes mover, es el dispositivo GPS que tiene un elemento de cada equipo. Éste ofrece una descripción de las edificaciones y muestra los puntos interesantes para el desarrollo de la misión. También hay otras ayudas en la pantalla normal, que indican dónde hay que dirigirse en cada momento. Se supone que esas cosas no salen en la realidad, ni los círculos marcando los lugares donde situarse, pero es una forma muy acertada de poner algo de orden en el caos de esta batalla. Otros elementos que ayudan bastante son los iconos que indican el nivel de vida y el de protección.



No subestimes la preparación de los enemigos, a veces te sorprenderán con munición pesada.

XB MAGAZINE

valoración y pronóstico...

lo mejor...

La ambientación y cómo reaccionan los personajes hacen creer que de verdad se está ahí dentro. Además, el modo cooperativo a través de Xbox Live puede ser un nuevo hito en la historia del juego online.

lo peor...

En la versión para el ejército, se puede entrar en los edificios, aunque se utiliza un motor diferente para cada uno de los ambientes. En la versión doméstica, sólo entraremos en los edificios que indique la misión.

en resumen...

Es obligatorio hablar de originalidad y, quizá, del primer juego para consola que de verdad puede presumir de trasladar la estrategia en tiempo real, de cursor en pantalla, a los mandos de las modernas consolas. Veremos si consigue engancharnos al sillón como otros lo hacen al ratón.




WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos
en color para tu movil
envia WAP45 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
Y DECORA TU MOVIL A TU IMAGEN
36170 35937 36648 36487 36525 36213 36232 36613 37030 36903
35492 36155 35546 36103 36329 36326 36337 36904
36518 35365 35427 37515 35230 36634 36524 35542 36927
36448 37177 36303 36215 35568 35332 45007 45015 35935
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
3 llamadas perdidas estamos buscandolas
Encontrar
36164 36244 35819 35221 35934 35559 36523 35980
I LOVE YOU
36246 37026 36526 36094
los+pedidos
35994 36463 36469 36034b 35028
animaciones
anim204 anim166 anim185 duo pincha rubias brenda tomas nena 36997 vaquita 37184
top videojuegos
envía JUEGO44 un espacio y código de tu juego al 7808
juegos@sinfindejuegos.com
CALL DUTY
CALL
147903
Beyoncé
STREET BRAWL
146382
REAL SOCCER
147404
147407
SKY FIGHTER
147406
LO+PEDIDO
111561 Betris
111564 Chess
107159 b-man
110266 Space Pinball
111584 Mobiball
111582 M-Football
ITALIAN Italian Job
XMEN X-Men 2
TOP Top Gun
movilstation
TOP JUEGOS
envia JUEGOS48 seguido de espacio y el código del juego interactivo al 7494
SOLITAIRE
1013
PRINCE OF PERSIA
1005
SPEED DEVILS GO!
1014
PRINCE OF PERSIA
1281
SPLINTER CELL
1084
RAYMAN 3
1018
LO+PEDIDO
1010 Rayman Golf
1087 Siberian Strike II
1088 XIII
1201 Football Fever
1223 Vampire
1045 Honey Box
1011 Siberian Strike
1009 Rayman Bowling
1020 Desailly Pro Soccer
1089 Splinter Cell Extended Ops
logos y tonos
envia LT42 + espacio + código prod + marca movil al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia LT42 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
SIMPSONS
09022 26000 24072 02026
Inicio
02373 02100 09106 12034
KoRn
01027 18043 06360 21031
Buleria David Bisbal
Cara al sol Himno
Tengo Queco
Shin Chan Tv
Simpsons tv
Dos gardenias Latin lovers
Himno de España Himnos
Fiesta pagana Mago de oz
Himno de la Legion Himno
Los Serrano Fran Perea
Gladiator cine
Mission impossible cine
Hala Madrid himno
Cant del Barca himno
Rasca y pica tv
LO+PEDIDO
51005 El Exorcista cine
55025 Partido Popular Himno
62027 Fraggle rock tv
59792 Hey ya Outkast
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
54391 Son de amores Andy y Lucas
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
51021 La Pantera rosa cine
8 mile Eminem
55022 Els segadors Himno
54388 La madre de Jose El canto del loco
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
51003 El bueno el feo y el malo cine
59168 No woman no cry Bob marley
movil clips
144094 144095 144100
movieclips para tu móvil envía VIDLET32 + código del video al 7494
144153 144132 144143
147519 144138 144098
tonos polifonicos
SON COMO MÚSICA REAL
envia TONOS32 espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS32 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
TOP 30 EXITOS POLIS
84267 BULERIA DAVID BISBAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
84090 TENGO QUECO
84068 DU HAST RAMMSTEIN
80025 THE SIMPSONS THEME
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
80017 MISION IMPOSIBLE FILM
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
84203 DOS GARDENIAS LATIN LOVERS
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
80044 ROCKY FILM
84440 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS TEMA PRINCIPAL
80143 LA PANTERA ROSA THEME
80096 PULP FICTION FILM
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
84201 VOGLIO VEDERTI DANZARE PREZIOSO
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
84061 SHUT UP BLACK EYED PEAS
80125 MORTAL KOMBAT FILM
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
84067 EL EXORCISTA CINE
HIMNOS
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
84446 CARA AL SOL HIMNO
83809 GUARDIA CIVIL HIMNO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
84094 HIMNO DE RIEGO REPUBLICA
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
82190 BETIS HIMNO OFICIAL
83477 HIMNO DE VALENCIA COMUNIDAD VALENCIANA
LO+PEDIDO
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
84034 UNO MAS UNO SON SIETE FRAN PEREA
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80043 THE TERMINATOR FILM
80024 THE MATRIX FILM
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
84252 HEY YA OUTKAST
84056 UN SIGLO SIN TI CHAYANNE
84063 BREATHE ON ME BRITNEY SPEARS



XB MAGAZINE **desarrolla:** Ion Storm **edita:** Eidos/Proein **fecha:** Junio 2004

Antaño, Thief, pertenecía a la compañía Lookin Glass, autores de títulos como System Shock. Hoy en día ha sido Warren Spector, autor de, entre otros, los dos Deus Ex, el encargadado de regalarnos una nueva aventura de Garrett, el ladrón medieval más cínico que jamás hayamos conocido.

Thief III: Deadly Shadows

por Malascuernas

Robar no es un trabajo muy honrado. Pero puede llevarte a vivir una vida mejor. Realiza este nuevo trabajo lo mejor que puedas y te ganarás el derecho a descansar hasta el próximo golpe.

DARK PROJECT

DEADLY SHADOWS

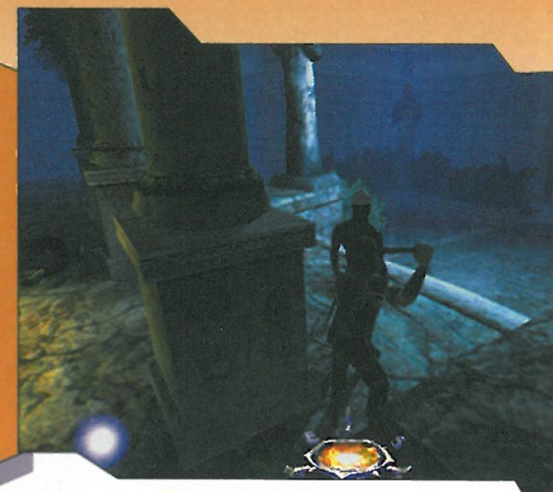
Unas malas ventas no perdonan ni a los juegos de culto. Por muchas veces que, desde los medios especializados, aplaudiésemos a las dos anteriores entregas de Thief, Lookin Glass tuvo que cerrar sus puertas.

Y es que, ni un mundo tan tecnológico y evolucionado como el de los videojuegos, somos piadosos con todos aquellos que innovan algo en el sector. Después de todo, en una época en la que en los juegos de acción en primera persona despegaban, lo que la gente esperaba era acción en primera persona.

Y esas cosas del sigilo, se lo dejábamos a las abuelas, en sus paseos de medianoche, mientras perseguían a sus gatos que habían muerto dos o tres décadas antes. Curiosamente, y es que el tiempo da a la razón hasta a los artistas que tienen que cortarse sus orejas para poder pasar a la historia, el género de la acción pura y dura dio paso a otros juegos mucho más sofisticados, para aquellos que preferían, antes que el gatillo fácil, el ser escurridizos, sutiles, y un poco traicioneros. En lugar de coger una escopeta y, a pecho descubierto, entrar en una estancia masacrando a huestes y huestes, se puso de moda aquello de andar agazapado y rajar la yugular a pobres desprevenidos con la cuerda de un piano. Títulos como Hitman, No one lives forever y, sobre todo, Splinter Cell y Metal Gear Solid utilizaron las mismas armas que Thief, pero con unos niveles de éxito mucho menos paupérrimos.

El ladrón del pasado

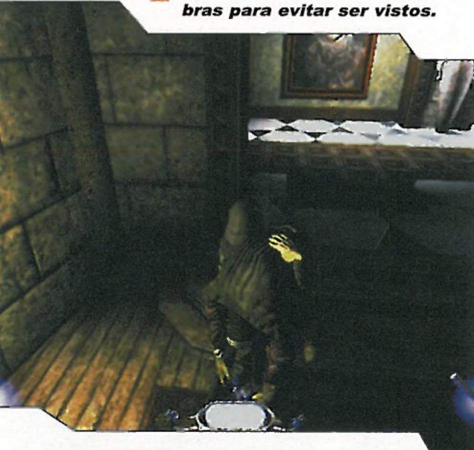
En la Edad Media no es fácil ganarse la vida. O estás metido en una secta, o no verás en tu plato más que una rata que caces en las cloacas. Un mundo inhóspito, controlado por feudos y clanes religiosos no admite a la gente de la calle. A no ser que les puedas resultar útil por el motivo que sea. Garrett ya anduvo tonteanto con trabajitos para dos clanes rivales en ocasiones anteriores. Y no es que consiguiese sacar nada en claro, porque, aunque lo que más deseaba en el mundo era alejarse de aquello de hacerse con lo ajeno, ha tenido que recurrir una tercera vez a sus habilidades y a su sentido de la supervivencia para dar un nuevo golpe. Esta vez, las personas que se lo han encargado pertenecen a la casta de los guardianes. Como no podía ser de otra forma, una oscura secta con la que más te habría valido no relacionarte jamás.



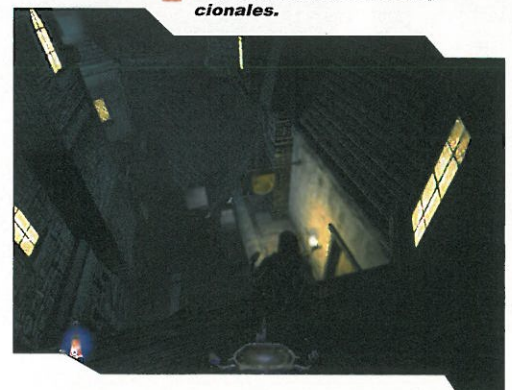
Atacar por la espalda y en silencio... la mejor arma.



Aprovecharemos las sombras para evitar ser vistos.



Los escenarios son excepcionales.



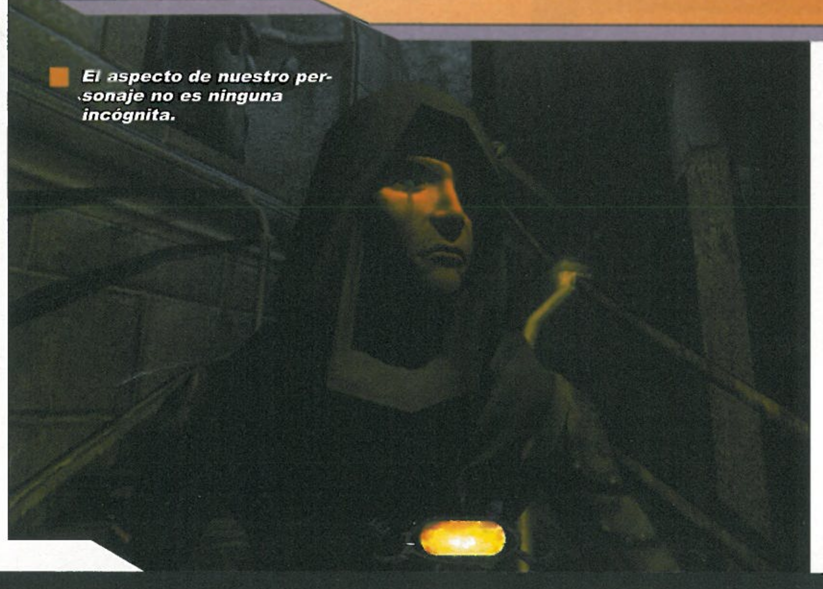
Escóndete, sin dejar huella

Warren Spector ha recuperado totalmente el espíritu de la saga Thief. En este juego, una vez más, tendrás que entrar en la forma de pensar de un ladrón medieval amargado como Garrett. No es el tipo más rápido que ha pasado por un videojuego. Y tampoco el que tiene en su haber las armas y gadgets más sofisticados del mundo. Después de todo, allá por el siglo X no había ningún Q inventando tonterías en las mazmorras de un castillo (esto va por Van Helsing). Sin embargo, con elementos comunes, como flechas y ganzúas, es capaz de entrar en los sitios más recónditos de una gran ciudad.

Si bien hemos dicho que este personaje no es una máquina veloz y mortal, sí que es lo suficientemente ágil y escurridizo como para aprovechar cualquier recodo con sombra como para permanecer invisible para todo tipo de guardianes.

Con esto esperamos hacerte entender que nos encontramos con un juego que requiere una mentalidad totalmente distinta a cualquier otro juego de acción en primera persona. Sólo si eres capaz de esperar, quieto, sin apenas respirar, en una esquina, dentro de una cloaca, a que un guardia se vaya, para entrar por la puerta que antes protegía, podrás llegar a alguna parte. En caso contrario, apaga y vete.

Otro de los valores de Garrett es el de su carisma. Gracias a ello podrá beneficiarse de muchas cosas. Después de todo, hasta en la profesión de ladrón se necesita tener don de gentes. Gracias a la posibilidad de hablar con otros personajes del juego, podrás conseguir nuevas pistas, objetos e información para que la historia pueda ir tomando forma.



El aspecto de nuestro personaje no es ninguna incógnita.

Tendremos que utilizar la posibilidad de agacharnos para evitar hacer más ruido.

Las estancias invitan al escondite, la pausa, la meditación.





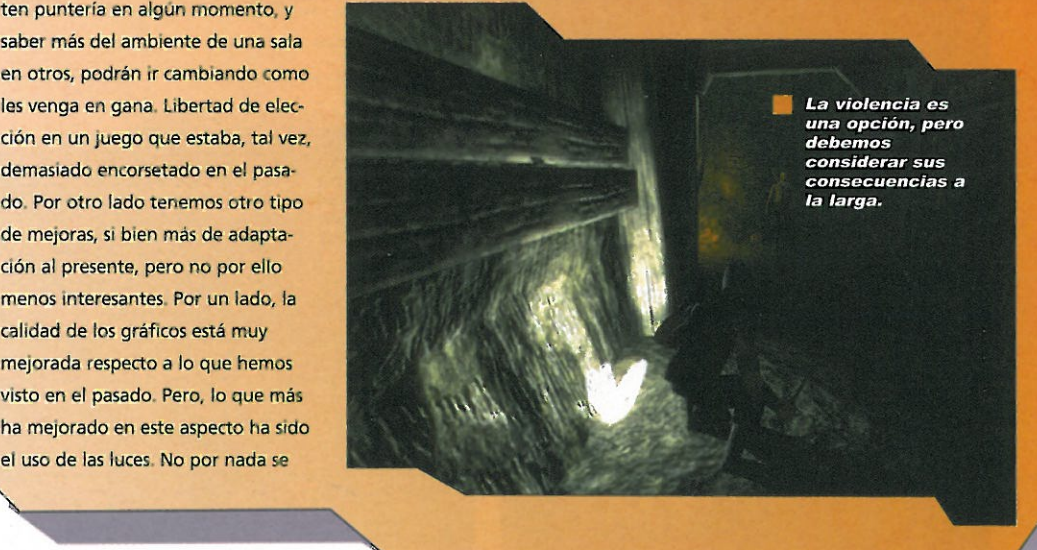


Algunos efectos gráficos como los reflejos y la iluminación dinámica son realmente geniales.

Una nueva ciudad

Como no podía ser de otra forma, para una tercera entrega de un juego con la fama de Thief, las novedades que se han incluido para esta ocasión no son pocas, pero sí jugosas. Para empezar, siempre que tú lo desees, podrás pasar de la habitual en la saga perspectiva subjetiva, a la no menos popular en otras sagas cámara en tercera persona. No hace falta decir que este tipo de novedades son las que intentan incluir a nuevos jugadores en las lista de seguidores en la saga. Es por ello que esta opción es sólo opcional, por lo que los fieles y dogmáticos seguidores de Thief desde el principio podrán pasarse toda la aventura in saber cómo es la espalda de Garrett, mientras que los que se apunten ahora al carro, apenas se habrán percatado de qué tipo de guantes usa. Los jugadores prácticos, que necesiten puntería en algún momento, y saber más del ambiente de una sala en otros, podrán ir cambiando como les venga en gana. Libertad de elección en un juego que estaba, tal vez, demasiado encorsetado en el pasado. Por otro lado tenemos otro tipo de mejoras, si bien más de adaptación al presente, pero no por ello menos interesantes. Por un lado, la calidad de los gráficos está muy mejorada respecto a lo que hemos visto en el pasado. Pero, lo que más ha mejorado en este aspecto ha sido el uso de las luces. No por nada se trata de un juego en el que las sombras, además de estar el en propio título del juego, serán nuestras mayores aliadas. El otro aspecto que más han mejorado es la IA, sin embargo, no será nuestro mejor aliado, aunque sí se agradece bastante el retoque que le han dado. En esta ocasión, todos los enemigos con los que nos encontremos no serán meros mamotretos sordomudos y con toque de tentetieso con los que nos encontrábamos en el pasado. Ahora tienen un oído muy refinado, y unas ganas de usar sus cuerdas bucales de espanto, sobre todo si es para decirles a sus muy armados amiguitos que han visto algo que no es un rata moverse por un callejón oscuro. Ten mucho cuidado con todos ellos, que nos vienen muy bien estudiados. En esta ocasión tendrás que ser más precavido que antes. E, incluso, tendrás que ser mucho menos feroz. Cualquier ataque gratuito de violencia te puede costar la carrera de ladrón. Si puedes pasar desapercibido, tanto mejor. Pero si ves que no tienes nada que hacer, y que tienes que pasar de todas a la acción, prueba, antes que nada, a jugar al rico despiste. Puede ser más eficaz un ruido en una esquina en la que no te encuentres (lanza algo, tira una flecha, lo que quieras) que un guardia malherido por uno de tus disparos, con la suficiente fuerza como para llamar a la guardia a tu posición. Te aseguramos que son lo suficientemente rápidos como para que te dé tiempo a maldecir tu error, y que no te dé tiempo ni a pensar en escaparte. Por último, y tal vez lo más gratificante del juego, esta vez no nos encontramos con un recorrido totalmente lineal. Garrett tendrá que moverse por la ciudad de una forma más abierta. Sólo nos encomendarán misiones primarias en algunos momentos oportunos. En el resto del tiempo tendremos que andar hablando, visitando casas y negocios, hablando con transeúntes, aceptando trabajillos secundarios y, en definitiva, viviendo la vida de un ladrón en la Edad Media, en tu propia videoconsola.

Como si GTA se hubiese desplazado al pasado, en primera persona y con menos prostitutas yonkis.



La violencia es una opción, pero debemos considerar sus consecuencias a la larga.

Llega la revoo!lución

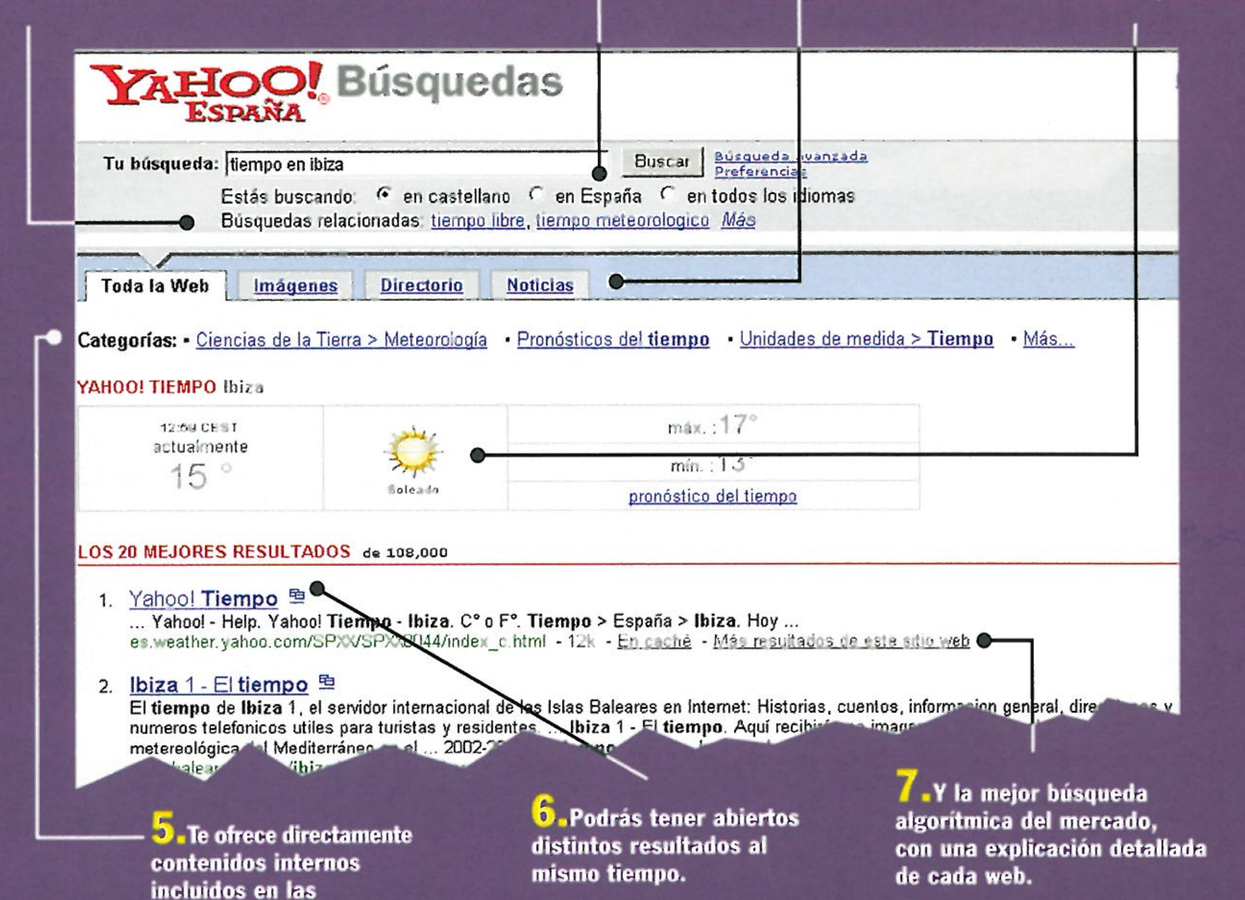
Yahoo! lanza su nueva tecnología de búsquedas

1. Te facilita búsquedas relacionadas con tu tema hechas previamente por otros usuarios.

2. Podrás buscar sólo en España, en todas las webs en castellano o en toda la red.

3. Puedes buscar webs, imágenes, contenidos del directorio o sólo noticias.

4. En muchas de las búsquedas podrás recibir directamente el contenido saltándote un paso.



5. Te ofrece directamente contenidos internos incluidos en las categorías de Yahoo!

6. Podrás tener abiertos distintos resultados al mismo tiempo.

7. Y la mejor búsqueda algorítmica del mercado, con una explicación detallada de cada web.

Atrévete a compararlo con tu buscador

pruébalo en:
www.yahoo.es



La vida de Garrett

Una auténtica maravilla se abre ante nuestros ojos. Unos gráficos muy depurados, en los que se ve a la perfección un ambiente de los de aquella época. Algo lleno de sombras, que te embullen, y te hacen que te metas perfectamente en una trama tan pegajosa y sucia, como todas las que se debieron vivir en la época de los caballeros andantes y las cruzadas.

Todo ambientado con una banda sonora de las que quitan el hipo. Una partitura llena de lugares comunes, y que quedaría muy bien en una de esas películas que se estrenan ahora, tan cargadas de orcos en plena batalla, como de elfitos saltarines con flechas en ristre. Por supuesto, la calidad de otros apectos, como la de las voces, o los efectos de sonido, son también de sobresaliente. Sobre todo en un juego como éste en el que son tan importantes factores como el sonido. Ten en cuenta que si tú no oyes nada, tampoco lo oirán tus presuntos enemigos.

Un motivo por el que, resulta casi imprescindible el juego con un sistema de 5.1. El juego aprovecha mucho mejor el sonido envolvente que otros títulos similares. Por lo que, un juego de altavoces bien puestos te podrán ayudar a ubicar a todas tus presas de la mejor forma. En definitiva, un juego que, sin llegar a la dificultad que sí reinaba en las entregas anteriores (después de todo, y como hemos indicado, buscan muchos más jugadores/compradores potenciales) Thief III sigue siendo un ejemplo de cómo se puede llenar de inteligencia a un juego, sin prescindir de las buenas ideas del género de acción, y sumándole muchas otras, algo más novedosas, o mejor usadas que en otros títulos más recientes, con más éxito, y que aún tienen mucho que envidiar de las aventuras de Garrett.

Los excepcionales gráficos y el uso de las luces y las sombras nos permiten meternos de lleno en el ambiente de Thief III





El control es realmente intuitivo y no nos resultará difícil hacernos con todas las opciones.



Si somos descubiertos todavía tendremos la opción de luchar en el cuerpo a cuerpo.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

La sensación pegajosa de andar por lugares tan sórdidos y tan llenos de suciedad y miseria, intentando entrar en lugares aún peores, para conseguir cumplir un encargo de gentes aún más deplorables.

lo peor...

Que no es un juego para todos los públicos. La mayoría de los jugadores se sentirán igual de perdidos con este título que con Deus EX 2, uno de los títulos más cercanos, tanto por su creador, como por su estilo.

en resumen...

La ambientación es de lujo. El personaje principal es alucinante. La tensión que llegarás a vivir jugándolo es de ponerse a aplaudir hasta que te revienten las palmas. Todo es prácticamente perfecto. ¿Por qué ni sueño con llegar a ver los títulos de crédito del final?



Finger of Death!
29 Combat Points

Aventura, acción y combates en una historia de piratas y barcos encantados con personalidad

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Counfounding Factor* **edita:** *Proein* **fecha:** *Junio 2004*

Fundada por el creador de Lara Croft, Toby Gard, esta desarrolladora ha estado trabajando para Interplay los últimos años, para pasar a formar parte de la editora británica SCI desde hace unos meses.



Galleon: Islands of Mistery

por Jetulio

Por fin llega al mercado Galleon, el esperado juego de acción y aventura del creador de Lara Croft y diseñador del Tomb Raider original.

La primera vez que tuvimos ocasión de ver este proyecto en movimiento fue hace dos años, durante la celebración del E3 2002, concretamente en el stand que Interplay tenía en el Convention Center de Los Ángeles. Y es que aquel título que se encontraba muy avanzado en su desarrollo (la verdad es que ya entonces contaba con un gran aspecto) pertenecía a la editora norteamericana. Después de aquello (llegamos a publicar un pequeño artículo sobre el juego en la XB de aquel mes) nada más se supo del estado del título. Retrasos, cancelaciones y rumores sobre su desaparición hicieron que nos olvidásemos de este título, un juego que venía precedido por la popularidad de su creador y que había generado muchas expectativas. Al final, hace unos meses salta la noticia: Interplay vende el proyecto a la editora británica SCI, quien asegura que lanzará el título este año pero sólo para Xbox. Una gran noticia, al menos para nosotros, usuarios de la consola de Microsoft, porque el juego llegará por fin a las tiendas de todo el mundo el próximo mes de junio.

¿El sucesor de Tomb Raider?

La verdad es que hay que decir que gran parte de la fama que ya tiene Galleon le viene de su máximo responsable, Toby Gard, creador de Lara Croft y jefe de diseño del juego original Tomb Raider, y fundador del equipo de desarrollo británico Confounding Factor. Gard es el responsable de crear al personaje más popular y carismático de la historia de los videojuegos después de Mario, Sonic y pocos más, y eso ha hecho que todo el mundo siguiese con lupa este proyecto. De hecho, desde el principio, cuando ya se pudo ver el estado de Galleon en movimiento, todos los titulares de la prensa especializada apuntaron al juego como el heredero natural de Tomb Raider, un juego de acción en tercera persona que mejoraba en mucho las cualidades de la saga de Core Design, pero que tomaba de ella lo esencial.

Vamos, que el desconocido capitán Rhama venía a ser una evolución masculina de Lara Croft, con mejores movimientos, saltos y dotes para la acción y la aventura sin tantas curvas y sin armas de fuego.

Y la verdad es que Galleon es un título que mezcla un buen número de géneros, muy al estilo Tomb Raider, y lo hace de una forma muy acertada.

En Galleon, bajo una perspectiva en tercera persona y un control total sobre nuestro personaje principal, pasaremos de la acción a la aventura gráfica constantemente (tal vez haya el mismo porcentaje en el juego de ambos géneros) y, a veces, viviremos niveles próximos a las plataformas. Nuestro personaje principal contará con una enorme gama de movimientos, además de un gran catálogo de golpes para las luchas cuerpo a cuerpo.

Además, contaremos con un inventario gráfico en pantalla para gestionar objetos, armas y habilidades y tendremos que dedicar mucho tiempo a la exploración, a recopilar y combinar objetos y ha hablar con los diferentes personajes del juego para conseguir información vital para el desarrollo del juego.



El sistema de combos y golpes resulta muy sencillo.



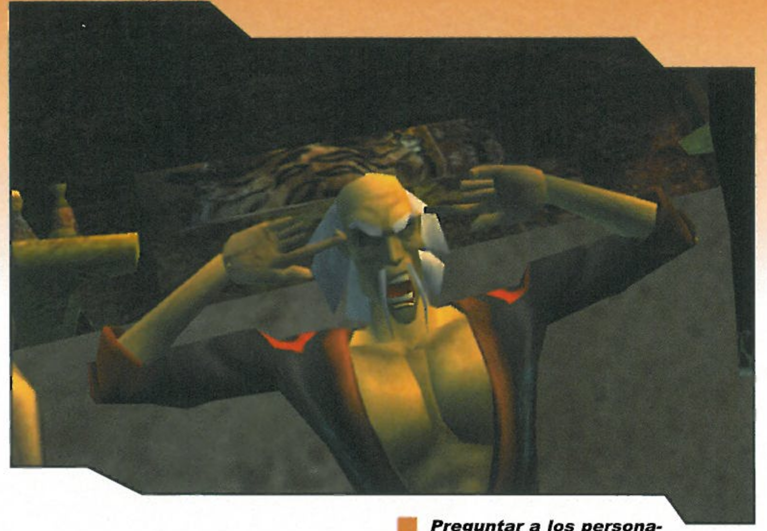
El malvado Jabez terminará traicionándonos.



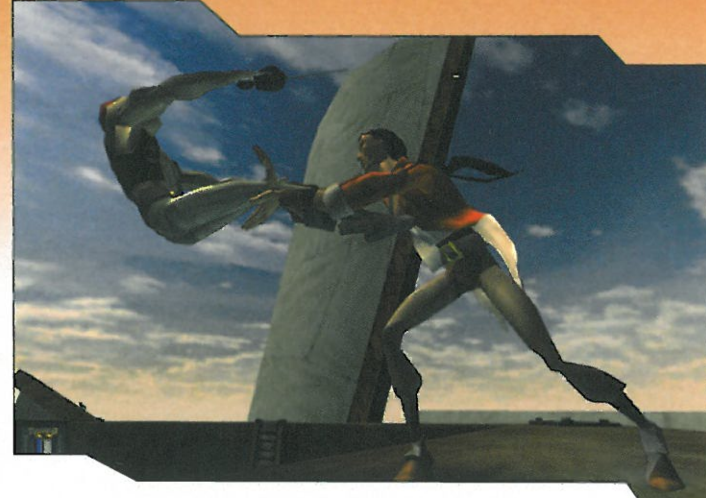
La joven Mihoco nos ayudará en la aventura.

Cuando llegues a la isla de Akbah empieza el tutorial.

Los combates cuerpo a cuerpo son la esencia del juego, que se completa con un gran componente de exploración e interacción típico de una aventura gráfica.



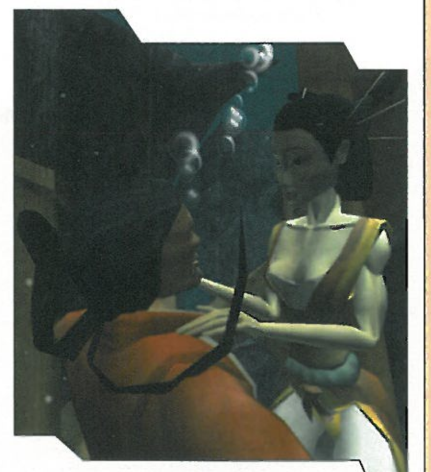
Preguntar a los personajes será la mejor manera de avanzar en el juego.



En medio de los combates, agarrar y lanzar a nuestro enemigo es muy útil.

Nuestro primero de abordo será un valioso aliado.





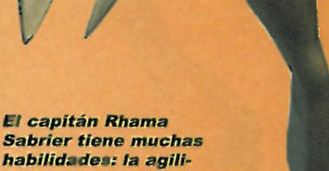
Dos mujeres ocuparñán la mente del bueno de Rhama, y ambas lucharán junto a él.

El galeón misterioso

La historia de Galleon nos traslada a una época de grandes navíos y de cuentos de piratas, en una extraña región del océano conocida como las islas del misterio. Este es el escenario del juego y comprende un total de cinco islas que, como su nombre indica, resultan realmente misteriosas. En el juego nosotros encarnaremos al famoso capitán Rhama Sabrier, un duro bucanero, ágil y fuerte, del que se cuentan muchas leyendas. La historia el juego comienza en la isla de Akbah, lugar donde vive Areliano, un viejo sanador de fe que está interesado en los artefactos antiguos y la literatura. El descubrimiento bajo la isla de un misterioso galeón varado despierta en él una gran fascinación por conocer sus posibles orígenes, y para averiguarlos decide solicitar la ayuda del Capitan Rhama. Nuestro protagonista, siempre preparado para la aventura, acepta ayudar a Areliano y a su bella hija Faith a desvelar los secretos del galeón misterioso. Así, comenzaremos el juego desembarcando en el puerto de Akbah y conociendo a Jabez, un sirviente de Areliano, que nos guiará hasta la case de éste a través de una fase que servirá de tutorial del juego y donde aprenderemos todos y cada uno de nuestros movimientos y habilidades.

Cuando lleguemos a la casa de Areliano descubriremos muchos detalles acerca del misterioso galeón, además de apreciar que nuestra presencia no alegra demasiado a Jabez, quién además parece que le ha cogido mucho cariño a la joven Faith. En medio de nuestras primeras investigaciones sobre el misterioso barco y mientras aprendemos todas las opciones del juego, el traicionero Jabez robará el galeón y huirá de la isla de Akbah. Será entonces cuando de comienzo una épica aventura para descubrir el misterio del galeón y su cargamento especial. Rhama partirá en persecución de Jabez y, en su camino, se encontrará con la joven Mihoko, a la que librará de la esclavitud en la que se encuentra.

Agradecida por ello, Mihoko jura proteger a Rhama y se une a él



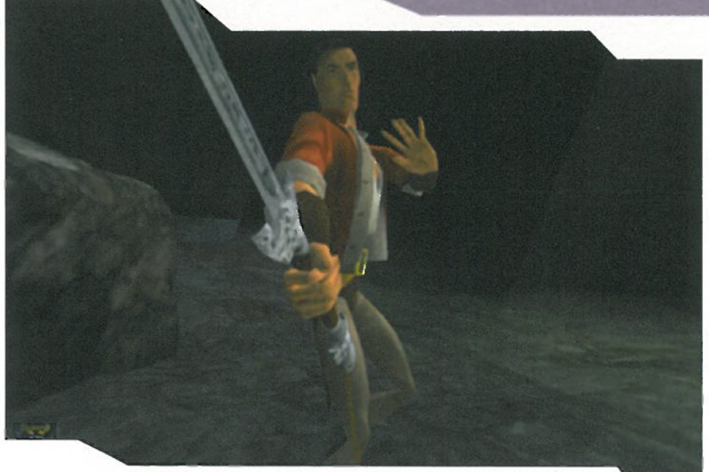
El capitán Rhama Sabrier tiene muchas habilidades: la agilidad y el combate son las más destacadas.

Golpes y puzzles

Una de las primeras habilidades que aprenderemos de Rhama durante el práctico tutorial de la isla de Akbah es su tremenda habilidad. Rhama puede saltar distancias enormes, trepar y colgarse por muros y techos o correr por las paredes una cierta distancia, además de agacharse, agarrarse a cualquier saliente, arrastrarse por lugares estrechos o dar volteretas en cualquier dirección. Estos movimientos se realizan de forma muy intuitiva y sencilla y nos servirán de mucho en las fases más plataformeras del juego. Pero, además de todo esto, cuando nos veamos rodeados de enemigos (que en el juego irán de simples piratas a monstruos mitológicos de enormes proporciones) podemos entrar en el modo batalla. Pulsando el gatillo izquierdo o el botón Y, Rhama entrará en este modo de combate, adoptando una posición característica de defensa. Así, y siempre que nos coloquemos mirando a nuestro adversario de turno, Rhama bloqueará de forma automática cualquier golpe. Para dar la réplica, Rhama cuenta con un gran catálogo de golpes y combos que puede desplegar en cualquier dirección, algo fundamental cuando nos veamos rodeados de enemigos. En medio de los combates y, cuando vayamos encadenando combos de golpes, Rhama puede desplegar un poder sobrenatural que le permite lanzar ataques altamente destructivos. Pero, casi el mismo tiempo que dedicaremos a la acción y el combate, tendremos que dedicárselo a la exploración y a la resolución de puzzles. Y esto lo tendremos que hacer como en una aventura gráfica tradicional, gestionando nuestro inventario, hablando con todos los personajes que encontremos e intentado encontrar aquel objeto que nos hace falta para activar el mecanismo o la puerta en cuestión.

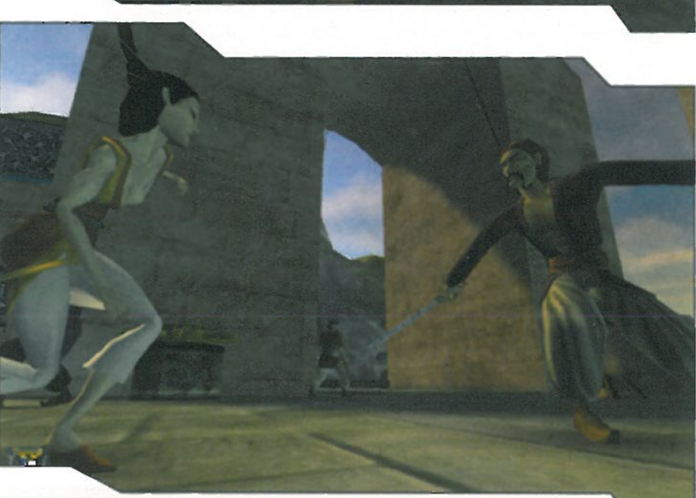
En definitiva, y por lo que hemos podido ver en esta avanzada beta, el título es una mezcla bastante interesante de géneros, donde predominan la acción y la aventura y donde lo más destacado es el sistema de combate y los movimientos de nuestro personaje. Un juego que enganchará a muchos jugones.

Galleon es una mezcla de aventura y acción, donde destaca el sistema de combates y los movimientos de nuestro protagonista.





También podremos hacer uso de algunas armas durante el juego.



El diseño y aspecto gráfico del juego tiene un toque muy original y un gran nivel.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La historia, la ambientación, el diseño de escenarios y personajes y su profunda jugabilidad. El sistema de combate es especialmente atractivo, además de sus opciones de aventura gráfica.	Hemos experimentado algunos problemas con la cámara y el componente aventura hace que nos atasquemos en algunas partes del juego, sobre todo si somos aficionados que sobre todo valoramos la acción.

en resumen...

Galleon es un juego de acción y aventura en 3D que, por los precedentes de su creador, mucha gente definía como "un Tomb Raider, pero bien hecho." Guardando las distancias, no nos parece que esta sentencia ande muy desencaminada.



El bueno, el feo y la XBOX se reunen alrededor de este título lleno de plomo y puestas de sol.

XB MAGAZINE

desarrolla: *Rockstar San Diego* **edita:** *Take 2* **fecha:** *Junio 2004*

El género del western comienza a hacerse popular y llega con este título a cotas de obra de arte del entretenimiento interactivo.

RED DEAD REVOLVER

por Jetulio

Amnesia, una enfermería, soldados que nos apuntan y mutantes sueltos por los pasillos de la instalación... ¡es hora de poner orden marine Derrick!

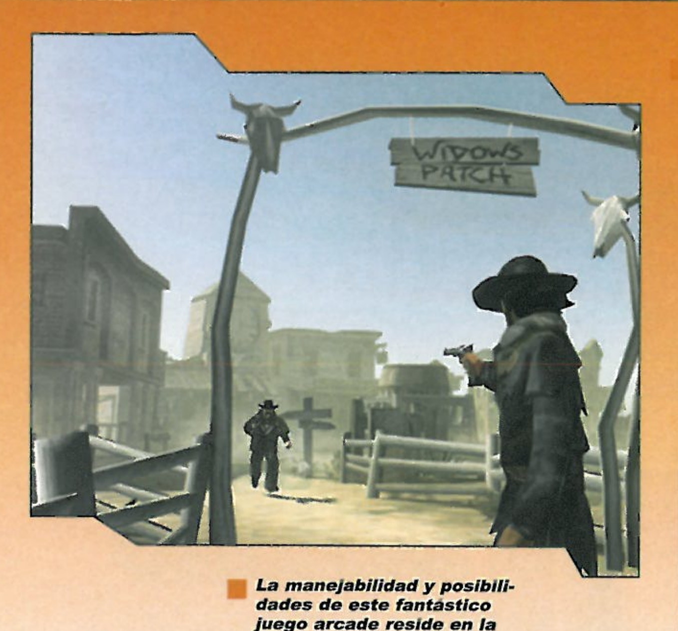


El juego nos cuenta una historia de venganza típica de los spaghetti western donde podremos manejar a un total de 6 personajes diferentes

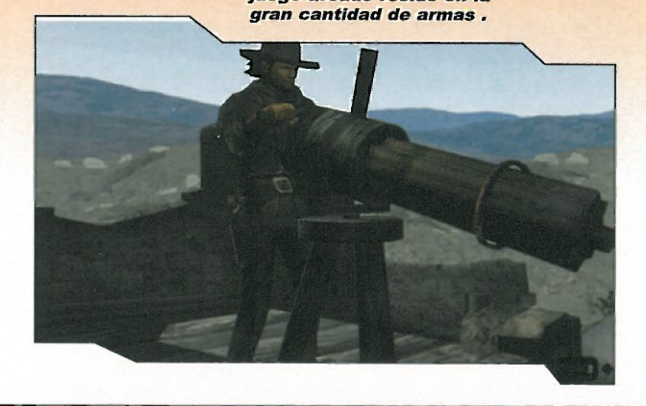
Ya decíamos hace unos meses, cuando analizábamos el título de Atari Dead Man´s Hand, que la inspiración en los clásicos spaghetti western no ha dado demasiados títulos a la industria del videojuego (sólo podíamos rescatar del olvido el inolvidable y maravilloso Outcast de LucasArts y aquella impresionante arcade de 4 jugadores que se hacía llamar Sunset Riders). Después de la aparición del título de Atari, un shooter en primera persona que nos ha dejado muy buen sabor de boca y ha contentado a los amantes de este escaso género, llega el que, tal vez, sea el título más esperado.

Un proyecto con unos cuantos años de historia y que al principio estaba ligado a la desarrolladora japonesa Capcom, Red Dead Revolver terminó cayendo en manos de Rockstar, quienes le dieron la vuelta por completo y le dieron ese toque que ya resulta tan característico de esta poderosa compañía. Así, nos encontramos ante un juego de acción en tercera persona donde la jugabilidad, el característico apartado gráfico y el humor y el protagonismo de la ambientación están siempre presentes.

El juego nos cuenta una historia de venganza típica de los spaghetti western donde podremos manejar a un total de 6 personajes diferentes (incluidos los guapos, feos, buenos y malos del guión) a través de 46 largos niveles. La historia principal es la de Red, un muchacho que ve como matan a sus padres y que con-



La manejabilidad y posibilidades de este fantástico juego arcade reside en la gran cantidad de armas .



Este sistema incluye una especie de 'tiempo bala' que ralentiza la acción y nos permite marcar ciertos puntos





A veces tendremos que batirnos en duelo con algún maleante, para lo cual la rapidez y los reflejos.

sigue salvar la suya empuñando el revolver paterno (sacado de las llamas), que se quedará para siempre grabado a fuego en su mano derecha.

La larga búsqueda de la venganza de Red será el hilo conductor de una historia que nos presentará otros argumentos paralelos protagonizados por diferentes personajes.

La manejabilidad y posibilidades de este fantástico juego arcade reside en la gran cantidad de armas que podemos utilizar, las posibilidades de nuestro personaje de cubrirse con cualquier objeto y de utilizar un preciso sistema de apuntado para acabar con nuestros enemigos.

Este sistema incluye una especie de 'tiempo bala' que ralentiza la acción y nos permite marcar ciertos puntos en el cuerpo de nuestro enemigo que, tras pasar de nuevo al modo normal, será acribillado en toda regla.

Todo ello a través de niveles de lo más variado y típico de este género: pueblos fronterizos, apartados cañones, trenes en movimiento... Todo recreado con una ambientación genial y que añade un elemento muy original: el sistema de duelos.

A veces tendremos que batirnos en duelo con algún maleante, para lo cual la rapidez y los reflejos, en un sistema en el que hay que utilizar los stick y el gatillo derecho con mucha maña, serán lo que nos mantendrá con vida.

En cuanto al apartado técnico hay que decir que los gráficos de Red Dead Revolver resultan geniales, con ese peculiar y 'cuadrado' diseño de personajes típico de Rockstar y que se acerca a la caricatura, que contrasta con los detallados fondos y detalles de escenarios, armas, animales, etc.

Además, elementos como el agua, el polvo, la arena, la luz del desierto, el fuego o las explosiones alcanzan un grandísimo nivel. En cuanto a la banda sonora, como no podía ser de otra manera en estos casos, se inspira en clásicos del género en el cine y es magistral. Los tiempos de carga del título son mínimos y cuenta con un modo multijugador realmente atractivo para cuatro jugadores.

El título cuneta con opciones Xbox Live pero sólo para consultar la lista de amigos y sus puntuaciones.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El control de los personajes, el sistema de apuntado y la gran variedad de niveles y enemigos diferentes. La ambientación, el diseño, el guión y la música se pueden considerar obra de arte.	Que el modo multijugador no se haya adaptado a las partidas a través de Xbox Live.

en resumen...

Estamos ante un titulo excepcional para todos aquellos que les apetezca jugar con un título basado en el salvaje oeste. La gente de Rockstar ha hecho un trabajo genial a la hora de construir una historia basada en este estilo y la ha dotado de una jugabilidad típico de tiempos más brillantes para los arcades.



Menu
Studio : Select Artist
Fabolous
The Ones
Sean Paul
DJ Marky
Snoop Dogg
Mike Koglin
OutKast
Krafty Kuts
Carl Cox
R4
Remixer
Studio
Playlist
Files
Options
Select Close R2 Help

MTV MG3

Mezcla samples. Junta melodías. Copia canciones de los números uno de la música y te quedará menos para debutar en Operación Triunfo.

XB MAGAZINE

desarrolla: Sonic Team **edita:** Codemasters **fecha:** Junio 2004

El prestigioso grupo de desarrollo del Sonic Team son los encargados de las aventuras del famoso puercoespín de Sega, además de sagas como Pahntasy Star Online...

MTV Music Generator 3

por Jetulio

Una nueva entrega de este programa musical que nos permite convertir nuestras Xbox en todo un estudio de sonido.

Es verdad que no se trata de un género demasiado popular en el mundo videoconsolero, ya que los aficionados a estos temas suelen elegir un PC para realizar estas tareas (donde existen cientos de programas similares), pero aun así Codemasters lanza al mercado este MTV Music Generator 3, la tercera entrega de una saga que ha sido galardonada con el premio de innovación de Sony, el Sony Innovation Award, y ha vendido un total de 1.2 millones de unidades en todo el mundo. Esta nueva entrega, como las anteriores, introduce un atractivo programa de samples digitales para mezclar cientos de melodías y partes instrumentales, propias o extraídas de algunas de las más famosas piezas de la música electrónica o el Hip-Hop. Todfo para que te conviertas en un DJ sin salir de casa y con el mando de tu Xbox.

En esta ocasión, el nuevo MTV Music Generator 3, nos permite mezclar y experimentar con temas como "The Way U Move" del ganador de tres Grammy 2004 Outkast; "From Tha Chuuuch To Da Palace" del icono del rap Snoop Dogg; "Get Busy" de la estrella del dance Sean Paul; "This Is My Party" del popular rapero de New York Fabolous; y "Katja", del gurú de la música electrónica Carl Cox. Además de contar con estos artistas, por primera vez el jugador podrá combinar samples de su música favorita, gracias a las canciones que tengamos grabadas en el disco duro de nuestra consola, o crear

Ha nacido un nuevo DJ y con sólo una XBox.

Podrás editar tus propios samples.

Ecualizar tu música a tu gusto

Meter más o menos volúmen.

Escuchar tu propia composición.

Hacer un ruido infernal que hará que tus altavoces tronen por doquier.

Guardarla... y fardar ante tus colegas.

temas completamente únicos. El juego permite que la creación y edición musical sea realmente sencilla, ya que cuenta con una interface muy intuitiva, rápida y sencilla. Las funcionalidades del programa incluyen el Modo Estudio, en el que podremos editar riffs, ritmos y voces. Todo para crear material de calidad profesional en cuestión de minutos.

También es posible conseguir efectos de forma inmediata para las canciones utilizando sencillas combinaciones de botones, incluyendo el manipulado del tema durante su reproducción. En muy poco tiempo, una pista de Hip-Hop, House, Trance, Garage, Dance Hall o Drum 'n' Bass puede ser personalizada con la introducción de nuevos ambientes, voces o instrumentos.

El juego incluye más de 10 géneros diferentes de música y más de 3.000 samples diferentes para seleccionar, mezclar, modificar y grabar. Además, cuenta con un canal de filtros con los que podemos modificar muchas de sus características, como el balance, el volumen de cada canal, el tono, los niveles de distorsión, de reverb, de delay, etc.

Con lo que podremos dar a los samples nuestro propio toque. Para asegurar la calidad del programa y tentar a los amantes de este tipo de programas, los miles de samples incluidos en el título han sido creados por la empresa Zero-G, uno de los líderes mundiales en la creación de samples de audio e instrumentos virtuales.

En resumen, un título muy atractivo, pero sólo para todos aquellos amantes de este tipo de programas, que quieran emular a los mejores DJ's y crear sus propios temas utilizando su videoconsola, de una forma muy sencilla y eficaz.

Un título muy atractivo, pero sólo para todos aquellos amantes de este tipo de programas



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La gran cantidad de samples y las canciones incluidas, además de la gran facilidad de uso y la sencilla interfaz.	No se trata de un título que tenga demasiado público y la mayoría de los aficionados prefieren herramientas más potentes, flexibles y ampliables para PC. Es un tanto limitado en sus opciones.

en resumen...

Un título interesante si te gusta el tema y no tienes un PC en condiciones. Entonces tu Xbox te puede servir.



Podrás competir tu sólo contra la máquina, pero cuando disfrutarás realmente es cuando te juntes con los colegas.

XB MAGAZINE desarrolla: Supersonic edita: Virgen Play fecha: Junio 2004

El grupo de desarrollo supersonic se dieron a conocer por crear el juego oficial de los pequeños coches de Micromachines. Ahora ha ndesarrollado para Empire Interactive este título de carreras frenéticas.

MASHED

por Jetulio

Un frenético juego de conducción pensado para explotar su apartado de 'party game'.



La vista aérea del primer circuito del juego.

Lo primero que tenemos que decir de Mashed es que no es un título demasiado indicado para jugar sólo, aunque por supuesto cuenta con un modo para un jugador que resulta algo adictivo. Mashed es un juego de carreras, pero que cuenta con un gran número de pruebas de velocidad donde la rivalidad entre los contendientes es el máximo objetivo. Pruebas donde se busca la eliminación sucesiva de los rivales en cada curva y donde se irán sumando puntos. Estos le convierte en un juego muy adictivo, pero sobre todo si todos los coches en carrera están siendo manejados por un jugador humano. Así, la versión de PS2 se vende junto con un multitap para permitir el juego para cuatro jugadores. En Xbox, como no necesitamos de esos rebuscados artilugios, sólo adquiriendo el juego poremos disfrutar de su genial modo para 4 participantes. Todo un 'party game' con velocidad, golpes y piques asegurados.

El juego, que no cuenta con un gran apartado gráfico, nos permite elegir un corredor con un color de coche asociado y a partir de aquí, nos propone competir en decenas de pruebas y pistas diferentes. Aunque aparecen hasta cuatro coches en pantalla, el juego no cuenta con modo de pantalla partida, por lo que si dejamos a nuestros contrincantes muy atrás éstos desaparecerán de la pantalla (que pasa de una imagen en tercera persona a una cenital de forma progresiva). Cuando esto ocurra los corredores fuera de plano serán eliminados. Otra forma de eliminar corredores será hacerlos caer por los preci-

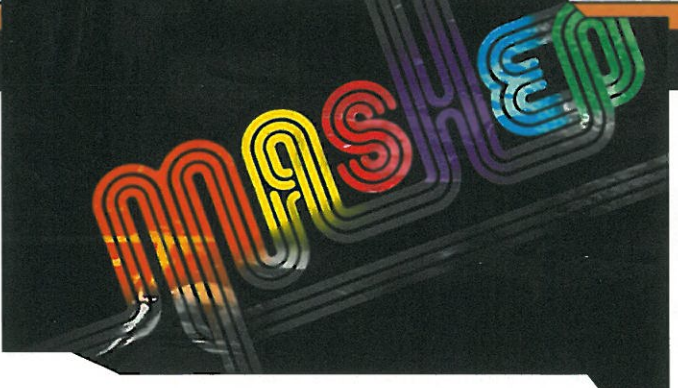
El parte meteorológico anunciaba nieve para hoy. Vaya conducción difícil que me ha tocado.

Solo jugando cuatro jugadores sacaremos partido a este juego.

El apartado gráfico del juego deja mucho que dear.

Toda clase de vehículos estarán disponibles.

Cuando consigamos una buena ventaja (llenando una barra de puntuación) habremos ganado la prueba





picios a ambos lados de la pista. Cada vez que quedemos por delante o solos en la pista, sumaremos un punto. Cuando consigamos una buena ventaja (llenando una barra de puntuación) habremos ganado la prueba.

Aunque este es el modo principal de juego, después nos enfrentaremos a múltiples pruebas diferentes: carreras convencionales de velocidad, contrarreloj, un modo 'bomba' que estallará si no llegamos a tiempo a los chekpoint, etc. Pero el modo principal, el de confrontación directa por que dar los últimos vivos en la carretera es la variedad más común y mas divertida. Ésta tendrá muchas variantes gracias a la gran cantidad de pistas diferentes y a la introducción de ítems que podemos recoger en algunas de ellas. Estos items nos otorgan turbos, reparaciones y diferentes armas para quitar a los contrincantes de en medio (láser, mísiles, minas, etc.)

Como ya hemos dicho el apartado técnico del juego no es demasiado bueno, pero la adicción del modo multijugador hace que se nos olvide.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El modo para cuatro jugadores es un verdadero vicio que asegura diversión en cualquier fiesta. Llas diferentes pistas y retos parecen no tener fin.

lo peor...

El apartado técnico (tanto gráfico como audio), el triste modo para un solo jugador y las pocas opciones que ofrece. No tiene modo online y eso es imperdonable en un juego de este estilo.

en resumen...

Mashed es un juego muy adictivo para partidas multijugador pero pierde mucho a la hora de enfrentarse a él solo. Técnicamente mediocre, y eso no tiene demasiada prensa a las alturas a las que estamos y en una plataforma como Xbox, por muy adictivo que llegue a ser.





Lo último que nos ha llegado de esta desarrolladora a nuestra consola nos dejó un sabor de boca buenísimo, Trae Crime: Streets of L.A. Vale, es cierto que podía haber estado mejor acabado, pero el diseño del juego era realmente espectacular.

SHREK 2

por Xboxfever

El feísimo ogro verde se ha rodeado de sus mejores amigos para acabar con el aburrimiento multijugador de Xbox.

Uy, uy, uy,... ¡Qué difícil es el oficio de trapecista!

Es verdaderamente complicado encontrar un juego que ofrezca un modo multijugador todavía más divertido que el modo para una sola persona. Hunter: The Reckoning o Kung Fu Chaos son ejemplos de distintos géneros que nos sorprendieron por premiar este apartado. Shrek 2 no sólo hace protagonista el modo cooperativo, sino que también permite un buen rato de diversión en solitario gracias a una inteligencia artificial en nuestros compañeros medianamente adaptada a las circunstancias.

Ya hemos podido disfrutar/sufrir dos juegos de Shrek en Xbox anteriormente. En ambos un elemento común hacía de él un título, al menos, curioso. Se trataba de su presentación, de la creación de menús, diseño de personajes y elección de un estilo que sin tratar de llegar a la calidad de la película no sólo cumplían sino que nos dejaban sorprendidos en más de una ocasión.

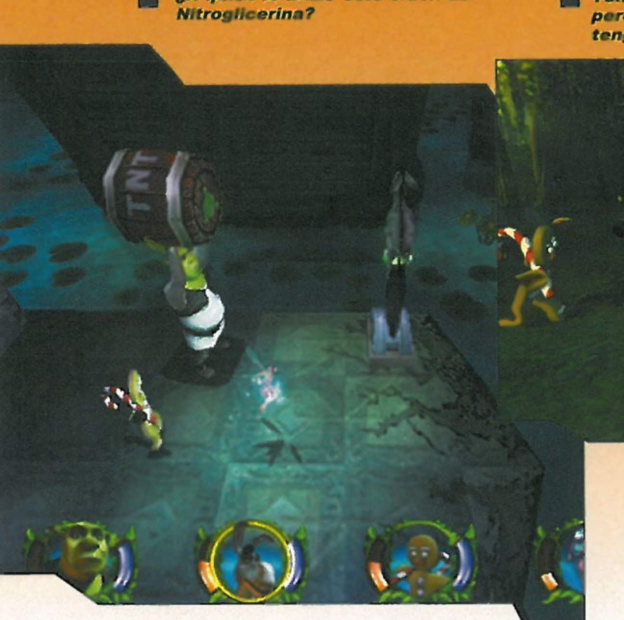
Anteriormente también hemos podido disfrutar de un buen doblaje, pero en esta ocasión (al menos en esta beta de preview) tendremos que soportar el perfecto inglés de los personajes y los subtítulos en inglés... aunque suponemos que dado el público objetivo del juego, Shrek 2 vendrá traducido y hasta doblado.

Bueno, con una presentación más que aceptable y un listón no demasiado alto que superar, Shrek 2 sólo podía

¿A quién le lanzo este bidón de Nitroglicerina?

Tengo un problema... Estoy buscando algo pero no sé el qué. ¡Menuda cabeza que tengo!

¿Alguien me puede explicar que hacemos en este lugar tan oscuro?



Yo que tu me iría a un centro de estética para que te recortasen las orejas.

mejorar a sus ediciones anteriores, y la gente de Luxoflux lo ha conseguido con uno de esos "party games" en los que debemos ir cumpliendo objetivos (evidentemente, los objetivos son de lo más simples y tontos) mientras manejamos a uno de los personajes. Cada uno de ellos, como si se tratase de superhéroes, cuenta con una habilidad concreta, por ejemplo, el Gingerbread Man podrá lanzar su bastón de caramelo o saltar más que ninguno, Fiona cuenta con tiempo bala, Shrek puede coger y lanzar cosas y el Burro podrá dar coces letales.

A partir de aquí todo consistirá en plantearnos situaciones en entornos cerrados... casi siempre se nos meterá en pequeños mapas de los que no podemos salir si no solucionamos el problema en cuestión. Para resolverlo tendremos que usar los elementos del nivel (todo estará lleno de objetos, trampas,...) y las habilidades especiales de cada uno de nuestros personajes. Si jugamos en solitario con los gatillos podremos ir cambiando de uno a otro personaje para elegir a aquel que pueda resolver el conflicto y a medida que avanzan los niveles iremos combinando acciones, así como se nos plantearán dilemas cada vez más difíciles de resolver.

Si podemos criticar algo en esta temprana versión del juego, pero que parece será algo definitivo, es la escasa libertad de movimiento de la cámara. Siempre irá por encima del grupo de personajes y se colocará en una posición idónea para la acción concreta del puzzle, pero poco cómoda para algún objetivo secundario... por lo demás, el aspecto gráfico va muy de acuerdo con el tipo de juego, aunque no es el punto en el que destaca el juego. En lo que deberemos fijarnos para nuestra review y ponerle una nota muy alta es el diseño del juego... ¡genial! Tanto por la forma en que se platea el tutorial de movimientos, como más adelante los propios retos... un diseño ejemplar.



¡Qué entrañable foto del día de mi boda! ¿A qué mi nueva esposa es más guapa que la Leti?

El aspecto y la temática puede parecer demasiado infantil, en contra de lo que demuestra su jugabilidad

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Al diseño de los niveles, podemos añadir la creación de un juego que aprovecha el modo multijugador al más puro estilo Gauntlet. La recreación del mundo de Shrek y sus personajes.	Aunque inicialmente no lo hayamos echado en falta, este juego podría haber sido genial en Live para partidas cooperativas. El aspecto gráfico no saca lo mejor del título (no confundir con la presentación). Si se queda en inglés, sería una mala noticia.

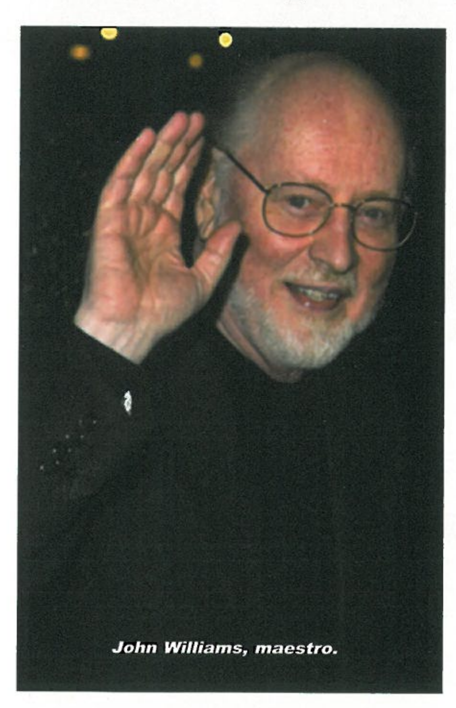
en resumen...

Party game para jugar en compañía y no sólo para jugones de siempre (que lo encontrarán demasiado sencillo), sino entre los recientemente iniciados o los jugadores ocasionales. Aunque por su aspecto pueda parecer un juego para niños, realmente la diversión llega a todos los públicos.



BSO XBOX

Música para jugar

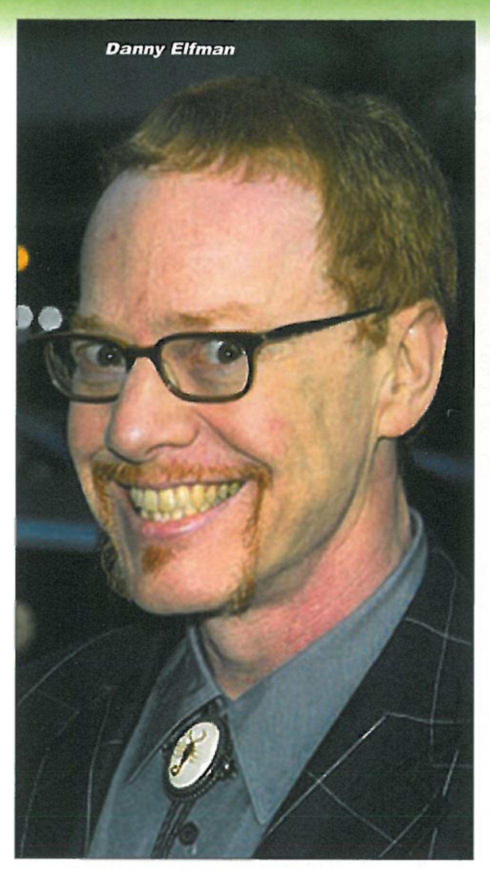


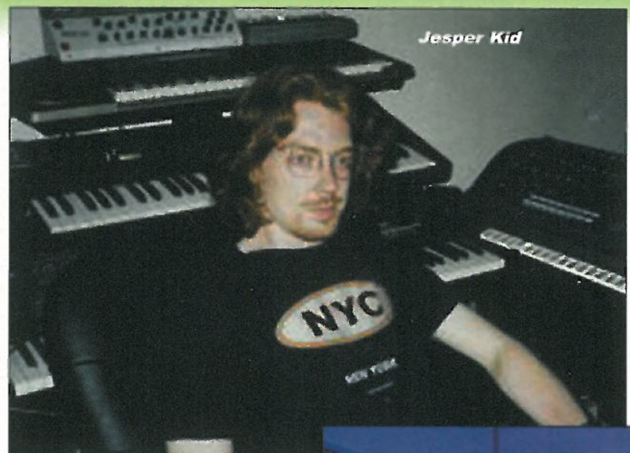
John Williams, maestro.

Existen muchos tipos de juegos, pero unos crean estilo y otros no. Hay videojuegos que son los primeros de un género, otros que están muy bien desarrollados y otros que por alguna causa en particular, destacan del resto. Pero, sin lugar a dudas, la música en un videojuego le otorga un estilo propio y nos sumerge en su mundo. Desde luego, puede haber bastantes muy buenos y con una melodía decepcionante o "penosa". Por otro lado, una buena banda sonora en un juego relativamente malo puede que no lo mejore a ojos de todo aficionado, pero sí que le dé ese toque peculiar que le hace falta. Y ya de forma excepcional, existen grandes juegos que, a parte de estar muy bien desarrollados técnicamente, tienen una gran BSO. Esto influye mucho, ya que puede llegar a meternos en el papel del personaje e incluso crearnos una sensación de pánico o tal vez de tranquilidad. Un ejemplo de juego con estas características puede ser Metal Gear Solid 2, cuando somos descubiertos por algún enemigo, la música cambia, y seguro que más de uno, se siente agobiado o nervioso en ese momento. Lo mismo ocurre con Silent Hill 2, esa música inquietante y tenebrosa (por llamarle de alguna manera) que nos hace pensar que nos vamos a encontrar lo peor.

Es raro encontrar a la venta en España una BSO de videojuegos. Normalmente, es necesario importarlas desde Japón o los Estados Unidos y eso encarece su precio final. Pero este problema no afecta a todas las BSO de videojuegos, y algunos famosos como GTA, ponen a la venta sus CDs con todas las canciones del juego. También, algunas tiendas ponen a la venta el título junto a su BSO. Tal es el caso de Project Gotham Racing 2 y Hitman 2, ya que durante su salida al mercado, una conocida cadena de videojuegos nos regalaba un estupendo ejemplar de sus BSO.

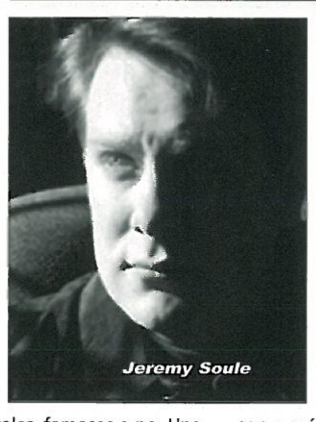
Hoy en día, podemos hasta elegir, en algunos juegos, la BSO


Danny Elfman



Jesper Kid

Son las grandes BSO, creadas por magníficos artistas. Ejemplos de juegos que tengan este tipo de BSO son Metal Gear Solid 2, compuesta por Harry Gregson-Williams o la recientemente anunciada banda sonora de Fable, de la que se encargará el tan famoso Danny Elfman.


Jeremy Soule

Harry Williams

que deseemos. Esta ideosa y brillante opción sólo nos la brinda Xbox. Y aparte, la consola de Microsoft no sólo hace eso, sino que encima nos lo ofrece en un una calidad de sonido sublime que podemos disfrutar con un buen equipo compatible con Dolby Digital 5.1.

Tipos de BSO

En un videojuego podemos encontrar diferentes tipos de BSO:

- Las de cine. Son aquellas BSO de juegos que están basados en una película, como por ejemplo las de la saga de Star Wars, o las de El Señor de los Anillos. Se seleccionan canciones de la película en la que esté basado el videojuego y se meten directamente en el mismo. Es posible que algunos juegos, que estén basados en películas, tengan su propia BSO sin tener que ver nada con la de la película, o con pocas canciones originales de ella. Lo más habitual es que se orquesten temas especialmente diseñados para que tengan un lugar perfecto en la trama.

-Las recopilaciones. Se obtienen de diferentes cantantes o grupos musicales, famosos o no. Una BSO con estas características puede ser la de True Crime, que trae una recopilación bastante completa de cantantes del hip hop actual, o la del Grand Theft Auto Vice City, compuesta por diversas canciones que triunfaron en la década de los años 80.

-Las que están creadas exclusivamente para el juego. Son las grandes BSO, creadas por magníficos artistas. Ejemplos de juegos que tengan este tipo de BSO son Metal Gear Solid 2, compuesta por Harry Gregson-Williams o la recientemente anunciada banda sonora de Fable, de la que se encargará el tan famoso Danny Elfman.

COMPOSITORES IMPORTANTES EN XBOX

HARRY GREGSON-WILLIAMS.

De este inglés de 43 años podríamos decir que es uno de los 5 mejores compositores de BSO de videojuegos y de cine. Su trayectoria en el mundo de los videojuegos es muy escasa, pero esta timidez se compensa con un trabajo sobresaliente en lo que a música de juegos se refiere. Ha sido autor de bandas sonoras realmente geniales como la de La Roca, de la que se dice que es la mejor BSO que ha tenido una película de acción en los últimos tiempos, o las más recientes del cine como Última Llamada o la esperada Shrek 2. En Xbox hemos tenido la oportunidad de ver su trabajo, en la archiconocida BSO de Metal Gear Solid 2. Ahora su segundo proyecto para el mundo de los videojuegos se centra en Metal Gear Solid 3, juego que saldrá por el momento en PS2.

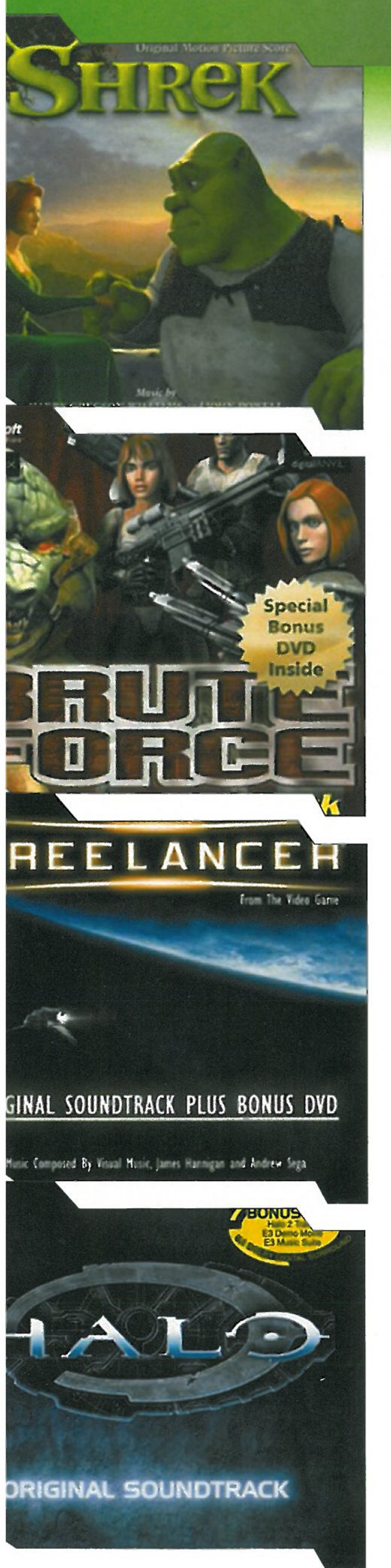
Filmografía: Entre sus más de cincuenta composiciones destacan las dos partes de Shrek, Armaggedon, La Roca, y Hormigaz.

BSO de videojuegos: Metal Gear Solid 2 (Xbox, PS2 y PC) y Metal Gear Solid 3 (PS2).

DANNY ELFMAN

Seguramente no os suene su nombre pero si empezamos a decir temas que ha compuesto, sí que os sonará, como SpiderMan, Eduardo Manostijeras, Chicago, The Simpsons, Bruce Campbell contra El ejército de las Tinieblas o Men In Black 2. Su andadura, como casi todos, comienza en el cine, allá por la década de los 80 pero aún no se le conocía. Cuando entabla amistad con el director Tim Burton comienza a ser famoso por sus composiciones y a triunfar en el mundo del cine. En premios, lo ha conseguido casi todo, ya sea a nivel de nominado o de premiado. Danny Elfman ha sido uno de los pocos innovadores que han surgido en el panorama de la música de cine en las últimas dos décadas, instaurando una corriente que otros han intentado imitar. Su sonido gótico y su particular uso de los coros son dos de sus marcas de fábrica. En cuanto a las BSO de los videojuegos, Xbox va a poder ver como un compositor de tales cualidades va a estrenar su primera obra en un videojuego en el esperadísimo título exclusivo de Xbox, Fable.

Filmografía: Más de treinta BSO entre las que destacan: Misión Imposible, Instinto, Batman, Prueba de Vida o SpiderMan entre otras.





BSO de videojuegos: Aún no figura ninguna, pero está componiendo la BSO de Fable.

John Williams

Cuarenta y dos nominaciones a los 'Oscar', tanto a la música adaptada, original o a la canción, de las que sólo ha ganado cinco. Con ésto se dice todo sobre este compositor. Williams ha creado estilo, y ha marcado el camino que muchos compositores han querido seguir. Él no se rinde y sigue trabajando, para demostrar día a día que es uno de los mejores.

Autor de las BSO de grandes sagas del cine y de sus respectivos juegos, las melodías de Superman, Indiana Jones, Star Wars que, ¿quién no las conoce? También ha sido director de varias orquestas, e incluso ha compuesto piezas para los Juegos Olímpicos. Es un excelente pianista, lo podemos comprobar en varios temas para películas, donde incluye pequeños solos, así como un puñado de grabaciones clásicas.

En los videojuegos, podemos verle en todos los juegos de Star Wars, Indiana Jones o Harry Potter, por ejemplo.

Filmografía: Más de cuarenta BSO, como las de Parque Jurásico, Star Wars, Indiana Jones, Harry Potter, Inteligencia Artificial, Superman, Minority Report, Solo en casa, Siete años en el Tíbet, o Salvar al soldado Ryan.

BSO de videojuegos: Indiana Jones, Star Wars: La Guerra de los Clones, Star Wars: Jedi Starfighter, Star Wars: Obi Wan, Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Star Wars: Jedi Knight 3: Jedi Academy...etc. Y así casi todos los juegos de Star Wars, Indiana Jones, y/u otras sagas de juegos basados en películas, todos ellos repartidos en todas las plataformas consoleras, entre ellas Xbox.

Jeremy Soule

Soule ha compuesto para cine, series de televisión, anuncios y últimamente se está dedicando a la industria de los videojuegos.

Su trabajo ha sido aplaudido por las personas más importantes y profesionales de la industria de esta música. Soule pertenece a la nueva escuela de compositores, aquellos autores que pretenden volver a inventar las reglas impuestas por los compositores, sobre todo la de los japoneses.

Podríamos decir que si alguien está en la cabeza del mundo en general, es Soule, especialmente por cantidad. De él han salido las BSO de juegos para PC, Xbox y PS2, The Elder Scrolls 3: Morrowind o Giants: Citizen Kabuto.

Filmografía: Apenas se conocen BSO de películas de él.

BSO de videojuegos: En Xbox podemos encontrarle en Star Wars: KOTOR, Azurik: Rise of Perathia, Unreal 2, Harry Potter y el prisionero de Azkaban, Harry Potter: Quiddtich World Cup, Harry Potter y la cámara de los secretos, Harry Potter y la piedra filosofal, The Elder Scrolls 3: Morrowind o en Baldur's Gate: Dark Alliance. Son tantas las BSO que ha compuesto para un videojuego, que sólo mencionaremos las plataformas para las que también ha trabajado: PC, PS2 y Game Cube.

Jesper Kyd

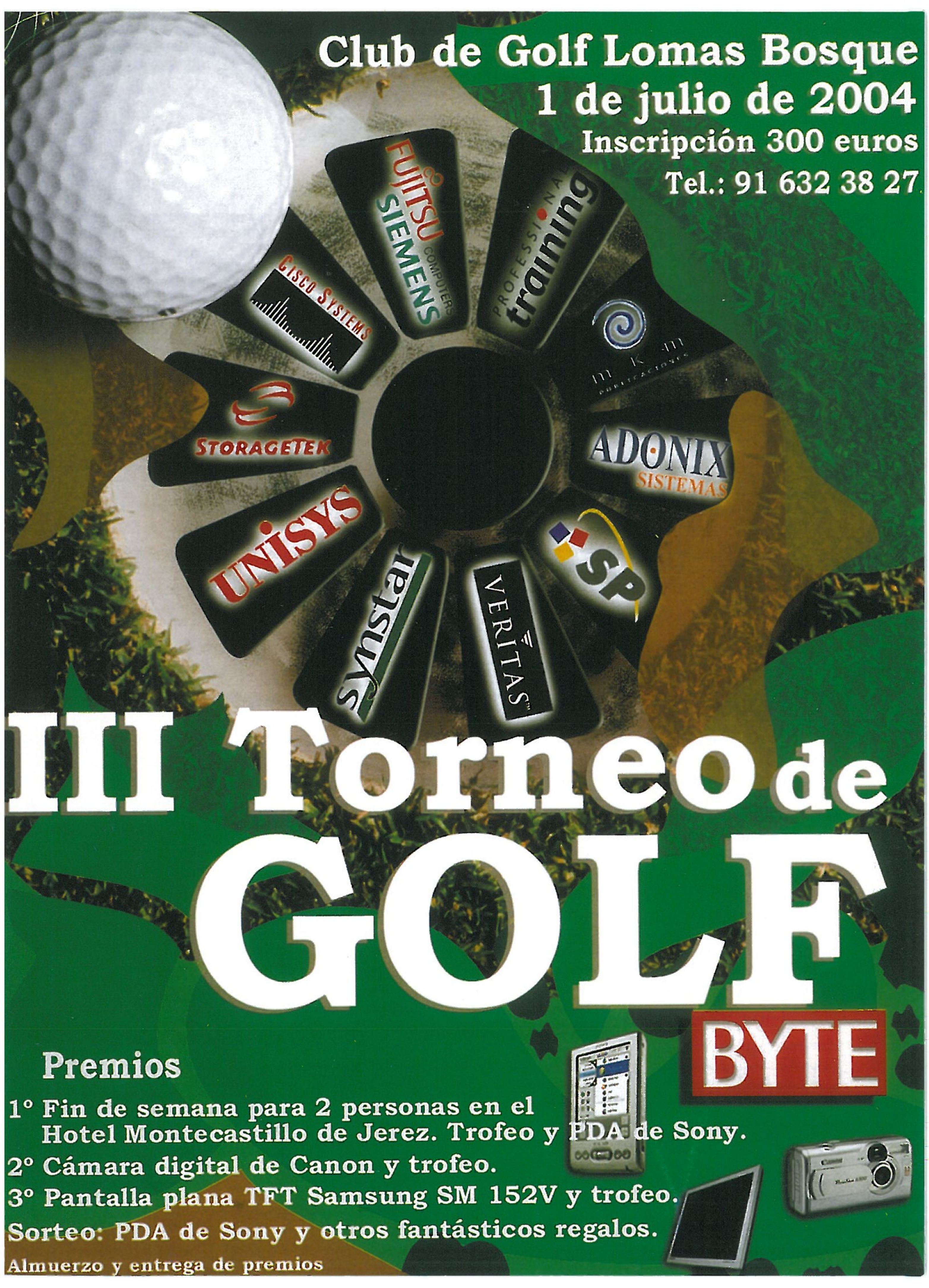
Jesper Kyd lleva trabajando para la industria del videojuego unos nueve años, aunque también ha dedicado su trabajo a películas no muy conocidas.

Junto con Jeremy Soule, Kyd, es uno de los compositores con más obras a la espalda. Su música se presenta en muchos estilos: break beat, drum 'n' bass, house, techno, y en música electrónica, todos ellos para crear un ambiente de ciencia ficción, de fantasía, natural o tal vez de un RPG.

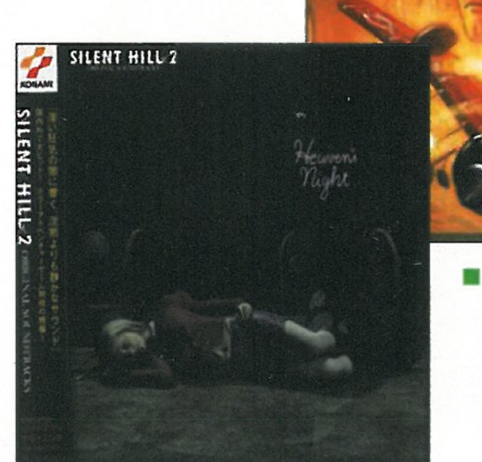
Ha trabajado para juegos de diversas plataformas, entre ellas Xbox, en títulos como Hitman 2, Brute Force o Messiah.

Filmografía: Películas no muy conocidas como Night All day, Cycle, Day Pass, Play o The Lion Tamer.

BSO de videojuegos: Freedom Fighters, Brute Force, Hitman 2, Minority Report y el próximo Hitman: Contracts; eso a lo que Xbox se refiere, en otras plataformas tiene: MDK2, Messiah, Hitman Codename 47, Shattered Galaxy, Soldier, Red Zone y Amok, entre más de 20 composiciones.


Club de Golf Lomas Bosque
1 de julio de 2004
Inscripción 300 euros
Tel.: 91 632 38 27
FUJITSU SIEMENS COMPUTERS
PROFESSIONAL training
CISCO SYSTEMS
STORAGETEK
ADONIX SISTEMAS
UNISYS
SP
VERITAS
synstar
III Torneo de GOLF
BYTE
Premios
1º Fin de semana para 2 personas en el Hotel Montecastillo de Jerez. Trofeo y PDA de Sony.
2º Cámara digital de Canon y trofeo.
3º Pantalla plana TFT Samsung SM 152V y trofeo.
Sorteo: PDA de Sony y otros fantásticos regalos.
Almuerzo y entrega de premios

Halo, para muchos, el mejor juego de Xbox e incluso el mejor shooter de la historia, dispone por supuesto de su BSO, a la venta por separado.



■ ***Es raro encontrar a la venta en España una BSO de videojuegos. Normalmente, es necesario importarlas desde Japón o los Estados Unidos y eso encarece su precio final.***

LAS BSO MÁS POPULARES DE XBOX

Calificaré cada una de las BSO de esta manera:

1. Mala, nefasta.
2. Normal, tiene sus altos y sus bajos.
3. Gran BSO, digna de cualquier gran videojuego.

HALO

Composición original, producción y arreglos: Martin O'Donnell y Michael Salvatori.
Realización: Martin O'Donnell, Michael Salvatori, Harry Hmura, Arnold Roth, Peter Labella, Everett Zlatoff-Mirsky, Elliott Golub, Nisanne Howell, Marylou Johnston, Kevin Case, Barbara Haffner, Larry Glazier, Judy Stone, Robert Bowker, Jeffrey Morrow, y Rob Trow.
Disponible en España: No, sólo de importación.

Halo, para muchos, el mejor juego de Xbox e incluso el mejor shooter de la historia, dispone por supuesto de su BSO, a la venta por separado. Una muy buena banda sonora compuesta por 26 pistas, que son exactamente las que escuchamos a lo largo del juego aunque en el álbum se entremezclan unas con otras y no siguen el orden lineal del juego. O'Donnell dice que al componer las piezas, se dio cuenta de que la música se tenía que adaptar al jugador y cambió la banda sonora por completo.

No sabemos como sería la antigua composición pero desde luego de la definitiva no se puede quejar. El álbum conserva una sensación dinámica, desde cantos gregorianos hasta un estilo más "rockero". No existe ninguna razón para pasar por alto esta gran BSO, ya sea escuchándola en CD o mientras jugamos. **Nota:** 3/3

Metal Gear Solid 2: Substance

Composición original: Harry Gregson-Williams.
Compositores de todas las canciones: Harry Gregson-Williams, Rikka Muranaka, TAPPY, Norihiko Hibino.
Disponible en España: No, sólo de importación.

Metal Gear Solid 2, un gran juego, y como gran juego, una gran banda sonora, que ni más ni menos han encargado varios de los temas de la misma al mismísimo Harry Gregson-Williams. M.Hibino, también compone el resto de música de la banda sonora, y ha de reconocerse que le hace muy buena sombra a Harry G.W, siendo toda la banda sonora, una única pieza.

La banda sonora, es sin duda la más sinfónica de la historia de los videojuegos, tiene ese toque cinematográfico de las grandes películas, pero en un videojuego, hace que Snake tenga su propia personalidad.

Hay varias bandas sonoras disponibles en el mercado de Metal Gear, sobre todo las salidas en el mercado japonés, en ediciones especiales, pero la normal, la estándar llamémosle, tiene 17. Hay otras ella, que constan de 23 y 32 pistas respectivamente, una de ellas son mezclas de "discoteca" y en una se hizo una totalmente orquestal.

En la banda sonora principal de 17 temas, ha de destacar el fabuloso tema, completo, <<Can´t Say Good Bye to Yesterday>>, en el que se hace notar esta fusión de juego-banda sonora, que todos pedimos, que al escucharla te hace recordar los tiempos vividos y jugados a este buque insignia del señor Kojima. **Nota:** 3/3

Silent Hill 2

Compositor, realización y diseño de sonido: Akira Yamaoka
Disponible en España: Sí, en salones del manga.

Silent Hill 2, al igual que su antecesor lleva un sin fin de música adaptada a la perfección en cada uno de los huecos de este terrorífico pueblo. Su compositor Akira Yamaoka ha hecho nuevamente temas que hacen que el jugador viva el miedo no sólo en su visión, si no también en sus oídos, y el tema principal de juego, Theme of Laura, deja firma de esta fabulosa banda sonora a sus numerosos seguidores, y no tan seguidores.

Yamaoka tiene gran debilidad por la guitarra española, y eléctrica... y en todos y cada unos de sus temas tiene ese toque misterioso que muy bien aplica este gran compositor japonés.

La banda sonora consta de 30 pistas, y no es muy difícil de conseguir en salones del manga de nuestro país, como el de Granada y el de Barcelona.

Publicada en octubre del 2001, por la mismísima Konami Music que desde su primer Silent Hill y Metal Gear Solid, se ha dedicado a sacar las bandas sonoras, en algunas ocasiones en ediciones especiales en el mismo juego. **Nota:** 2/3




COMPARATIVA---> Proyectores portátiles
BYTE
ANÁLISIS
• Microsoft Business Solutions CRM 1.2
• Konica Minolta Magicolor 7300
• Trust 1200 Wireless Tablet
• HP Network Node Manager 7.0 Advanced Edition
1/2004 • Nº 102 • 5,75 euros
Software de recursos humanos
DSLAM IP: Un paso más hacia el mundo "All-IP"
La Unión Europea ofrece subvenciones a las empresas de TI
Javier López Sáez


mkm
PUBLICACIONES

Team Ninja nos ha querido trasladar en el tiempo y ofrecernos una experiencia como la que vivimos hace 16 años, sin ningún tipo de edulcorante.

XB MAGAZINE LA FICHA

precio: 59,95 euros
género: Acción Aventura
jugadores: 1

system link: No
xbox live: Sí
banda sonora propia: No

desarrolladores: Team Ninja/Tecmo
distribuidor: Microsoft
más info:www.nijagaidengame.com

NINJA GAIDEN

La perfecta resurrección de un clásico.

por Urashima

El control de los enfrentamientos es sencillamente excepcional, Ryu responde perfectamente y de forma ultra-rápida.



Ha llovido mucho desde aquellos gloriosos días en los que al salir del colegio íbamos a dejarnos la paga semanal en el salón recreativo, donde se encontraban esos juegos que nos tenían maravillados, y entre los que abundaba un género olvidado hoy en día, el de los beat 'em ups o "Yo contra todo el barrio". Fue por aquel entonces, hará unos dieciséis años, cuando Tecmo decidió lanzar un arcade en el que llevábamos a un ninja con un traje azul de lo más cantón, que respondía al nombre de Ryu Hayabusa. Nos encontrábamos ante Ninja Gaiden, pese a que en nuestras fronteras se le bautizó como Shadow Warriors. El juego bebía de otros clásicos de la época, como Double Dragon, pero destacaba por su particular y magnífico diseño de escenarios y personajes, su extrema dificultad y una pequeña dosis de plataformas entre tanto mamporro. Luego hizo su aparición en NES, abandonando su estilo inicial y dejando que las plataformas tuvieran el principal protagonismo, junto con una puesta en escena totalmente cinemática. Su legado continuaría en ésta y en otras plataformas, consagrándose como una de las series más clásicas de Tecmo.

Y pasaron los años, hasta que Ryu Hayabusa hizo su aparición de nuevo, pero de forma muy distinta a la que conocíamos, como luchador en la saga Dead or Alive. Sin duda fue un excelente detalle por parte de Tecmo pero no era suficiente, Ryu se merecía un juego propio, un retorno a lo grande. Algo más tarde Tomonobu Itagaki y su Team Ninja empezaron el esbozo de un juego de acción para una plataforma de nueva generación y Tecmo decidió

El simple hecho de intentar mejorar nuestra destreza y subir la puntuación ya será motivo suficiente para jugarlo una y otra vez.

Otra obra maestra de Tecmo que ya puede considerarse uno de los grandes de esta generación.

El aspecto gráfico del juego es magistral.

que podían aprovechar la ocasión para resucitar su franquicia. Fue entonces cuando los fans de Ryu recibieron la noticia con los brazos abiertos, imaginándose como podría resultar un nuevo Ninja Gaiden con la tecnología actual.

El título que nos ocupa no tiene en común simplemente el nombre, nos encontramos de nuevo con los elementos característicos del arcade original y de sus sucesores, empezando por lo que resultó más revolucionario para la época y que ahora es el pan nuestro de cada día, la narración de la historia de forma cinematográfica. Ésta nos cuenta como el Imperio Vigoor arrasa la aldea del joven Ryu Hayabusa para hacerse con El Acero Maléfico del Dragón, una espada con un poder temible, que ha permanecido bajo la protección de su clan desde tiempos remotos. Se trata del típico y tópico guión de venganza, que pese a ayudarse de una soberbia realización artística sirve como simple excusa para conducirnos a lo largo del juego.

Otro de los elementos comunes con el título original es la dificultad, que justo al contrario que las cinemáticas, parece que se ha ido perdiendo gradualmente con el paso de los años. Ninja Gaiden es un juego difícil, muy difícil, para algunos rozará lo imposible en múltiples ocasiones y es cierto que quizás podría haber incorporado un nivel de dificultad más sencillo pero Team Ninja nos ha querido trasladar en el tiempo y ofrecernos una experiencia como la que vivimos hace 16 años, sin ningún tipo de edulcorante.

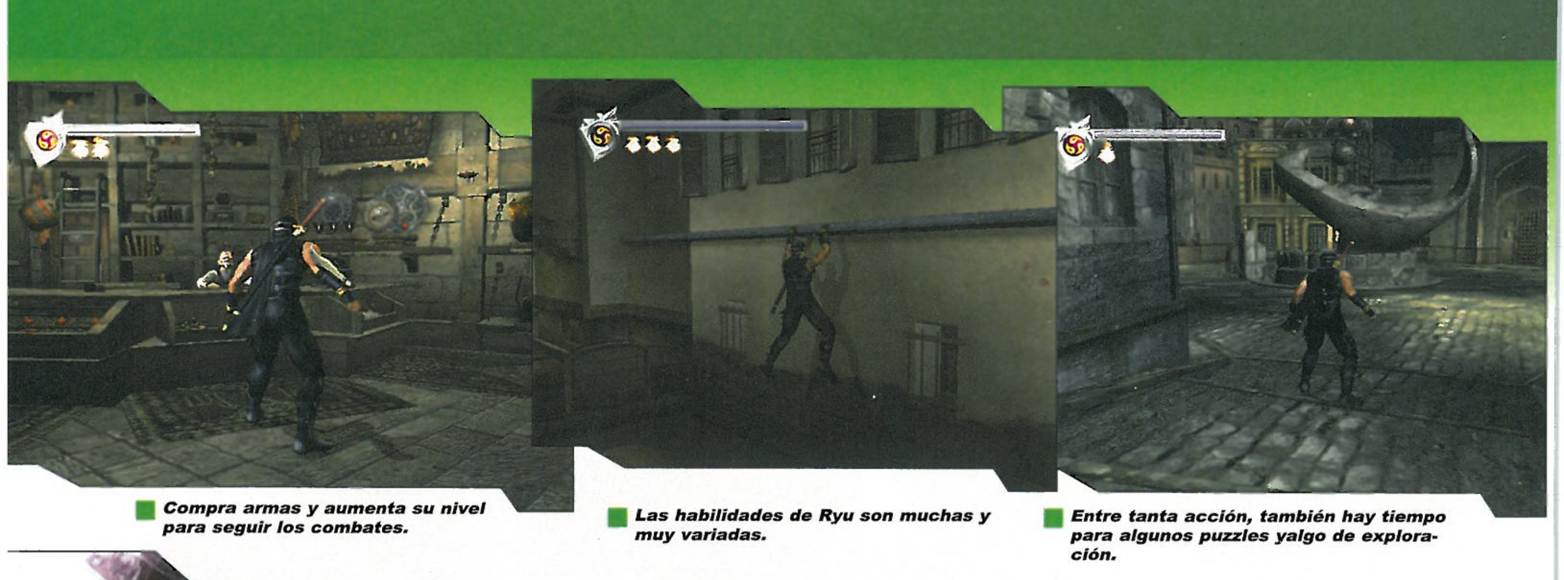
Ya desde la primera fase si bajamos la guardia un único instante puede ser nuestro final, no encontraremos un solo enemigo que no presente un mínimo reto, teniendo que aprender sus patrones de ataque para superarlos. Amén de los enemigos de fin de fase, o intermedios, auténticos enfrentamientos épicos que nos harán sudar de lo lindo. Por suerte para hacerles frente dispondremos de todo un arsenal, tanto de armas como de combos, contándose estos últimos en cientos, como si de un juego de lucha se tratara, aunque luego terminemos por utilizar sólo unos pocos. El juego cuenta con un elaborado sistema de puntuación para cada enfrentamiento, según los golpes que encadenemos, los adversarios derrotados y el tiempo que tardemos en realizarlo. Estos puntos o Karma que obtengamos nos otorgan una clasificación u otra al final de cada fase, en la que también intervienen otros factores, como la magia utilizada o la esencia (almas de los enemigos) recogida.

Pero no todo será dar espadazos y lanzar shurikens, Team Ninja ha mezclado sabiamente la acción pura y dura con una buena dosis de aventura, para adaptar su título a los tiempos actuales. Deberemos explorar el entorno y encontrar varios objetos que utilizaremos en otros puntos del mapa o del juego para abrirnos camino, así como resolver algunos puzzles,

Team Ninja ha mezclado sabiamente la acción pura y dura con una buena dosis de aventura, para adaptar su título a los tiempos actuales.



Um guiño a la Xbox, sin duda.



Compra armas y aumenta su nivel para seguir los combates.

Las habilidades de Ryu son muchas y muy variadas.

Entre tanta acción, también hay tiempo para algunos puzzles yalgo de exploración.



La cantidad de combos que podemos realizar por arma es brutal.



El magnífico diseño de los escenarios nos sumerge en el mundo del juego de forma expléndida.

la mayoría bastante sencillos. Se trata simplemente de añadir algo de variedad a la acción y en ningún caso esta se verá desmerecida. Otros dos factores clave que potencian este lado más aventurero y que añaden cierta profundidad al juego son el poder aumentar nuestras habilidades a lo largo de nuestro viaje y sobretodo la posibilidad de comprar objetos y armas o bien subirles el nivel a éstas.

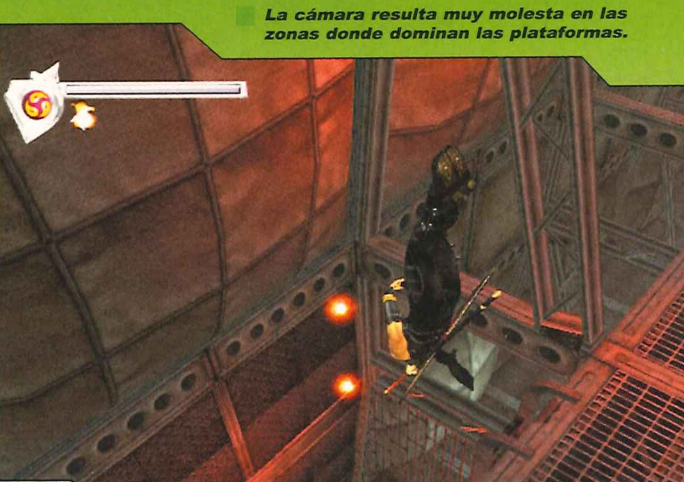
El magnífico diseño de los escenarios, en el que la mayoría de fases se encuentran interrelacionadas de un modo u otro ya sea de forma natural o por alguna acción que realicemos posteriormente, nos sumerge en el mundo del juego de forma esplendida. Incluso nos sorprenderemos en varias ocasiones al observar como hemos vuelto a un punto que creíamos olvidado. En ningún caso esto debe interpretarse como un recurso para ahorrarse escenarios, sino para potenciar el factor aventura. Aunque pasemos en numerosas ocasiones por una misma fase siempre tendremos objetivos diferentes, accederemos por lugares que no conocíamos o simplemente seremos nosotros los que queramos volver atrás para abastecernos de provisiones. Además si en algo no se queda corto Ninja Gaiden es en el número de niveles, algunos realmente enormes, que nos durarán varias horas la primera vez que juguemos.

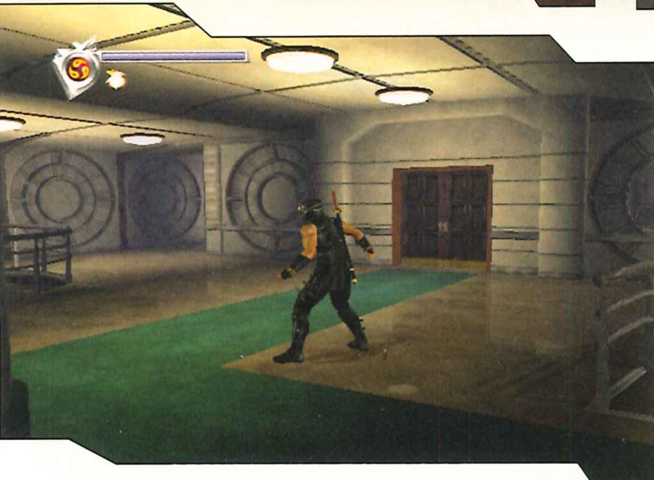
Controlando nuestra furia asesina.

El control de los enfrentamientos es sencillamente excepcional, Ryu responde perfectamente y de forma ultra-rápida, permitiéndonos profundizar en el sistema de combate de forma instantánea, sin preocuparnos de nada más. Como ya hemos dicho anteriormente la cantidad de combos que podemos realizar por arma es brutal y todos ellos resultan bastante sencillos de llevar a cabo, otra cosa es que logremos memorizarlos. También podemos lanzar shurikens para enlazar combos e incluso recoger esencia para realizar un ataque demoledor que a su vez puede proporcionarnos más esencia o perderla. Pero por encima de todo y antes de lanzarnos a aniquilar enemigos como locos, deberemos aprender a bloquear y a contraatacar, es la piedra angular del juego y por suerte nuevamente Ryu responde a las mil maravillas, girándose automáticamente en la dirección de su atacante y parando golpes en milésimas de segundo. A todo esto debemos sumarle la magia o ninpos que pese a no ser un elemento indispensable durante el juego nos ayudará en más de una ocasión. Por último tenemos la interacción con el entorno, pudiendo ayudarnos de las paredes para lanzar ataques o simplemente correr por ellas a la Prince of Persia para alcanzar un sitio determinado. Y es aquí cuando llegamos al punto fatídico, si algo debemos criticar de Ninja Gaiden es el control de las zonas con plataformas, no sólo la cámara resulta molesta, teniendo que ir ajustándola continuamente para

Podemos utilizar una serie de magias, o nimpos, que nos ayudarán en alguna ocasión.

La cámara resulta muy molesta en las zonas donde dominan las plataformas.





Las zonas con plataformas complejas y desesperantes son casi inexistentes.

Si en algo no se queda corto Ninja Gaiden es en el número de niveles, algunos realmente enormes, que nos durarán varias horas la primera vez que juguemos.

ver hacia donde nos dirigimos sino que nuestros movimientos son demasiado rápidos y poco precisos y en muchas ocasiones Ryu se nos irá de las manos, teniendo que volver a subir de nuevo o en el peor de los casos muriendo, según la situación. Por suerte como ya ocurría con el juego original, las zonas con plataformas complejas son una mínima parte y no debemos preocuparnos demasiado por ello.

Sigue el camino del ninja y obtendrás tu recompensa

Ninja Gaiden es un juego largo, muy largo, la primera vez que juguemos nos puede durar fácilmente entre treinta y cuarenta horas.

Pero una vez terminado es sólo el comienzo ya que Team Ninja nos obsequia con una gran cantidad de extras que conseguir que van desde los meramente estéticos como un traje, a nuevas armas, más dificultad, galerías de videos y sonidos o incluso la trilogía original, para que podamos rememorar o conocer los inicios de la saga, entre otras cosas. De todos modos por el simple hecho de intentar mejorar nuestra destreza y subir la puntuación ya será motivo suficiente para jugarlo una y otra vez. Además recordemos que habrá que practicar si queremos participar en el torneo que se celebra vía Xbox Live.

Team Ninja, los verdaderos maestros

Si hay alguien que parece andar por el camino del ninja sin salirse ni un paso, ese es el equipo de Itagaki-san. Con Ninja Gaiden han vuelto a demostrar su dominio tanto creativo como técnico y su capacidad para orquestarlo todo, creando una vez más otra sinfonía que ya es un clásico como en su día lo fue la saga original.

Pese a empezar a desarrollarse como un título que no tenía nada que ver con ésta, finalmente nos encontramos ante el equilibrio perfecto entre un juego de antaño y uno actual, otra obra maestra de Tecmo que ya puede considerarse uno de los grandes.

El veredicto

JUGABILIDAD
Cuenta con un sistema de lucha sencillo pero muy profundo y el control de los combates resulta excelente pero aplicado a las plataformas junto con la cámara, confunde. **9,0**

GRÁFICOS
Escenarios enormes con un diseño excepcional, personajes modelados hasta el detalle con miles de animaciones y enemigos finales gigantescos. Todo ello sin ninguna ralentización. **9,5**

SONIDO
Banda sonora magistral. Minuciosos efectos sonoros, incluso los shurikens suenan diferentes según donde los claves. El doblaje resulta algo soso, pero decente. **9,5**

ADICCIÓN
Pese a ser uno de los juegos más difíciles de los últimos tiempos, no querrás parar de jugar una y otra vez hasta depurar tus técnicas. Cuenta con torneo online. **10,0**

 El sistema de combate, la interrelación de los escenarios, la acción sin freno, los enemigos finales, la perfecta dosis de aventura... armonía entre juego de antaño y actual.

 El control de las plataformas. Para algunos puede resultar excesivamente difícil. Que no encontremos juegos como este más a menudo.

 La estúpida censura a la que se ha visto sometida la versión PAL, ¿a caso no vemos rodar cabezas en la TV?

NOTA XB MAGAZINE 9,5

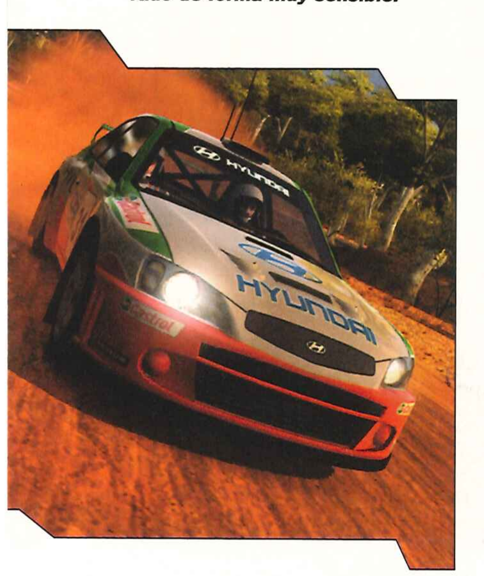
Gracias a las exigencias de Microsoft, la segunda entrega es ¡TOTAL!

XB MAGAZINE LA FICHA	EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
	precio: 59,95 euros género: Conducción jugadores: 1-16	system link: Sí xbox live:Sí banda sonora propia: Sí	desarrolladores: Digital Illusions CE distribuidor: Microsoft más info: www.xbox.com/es-ES/rallisport2

RALLISPORT CHALLENGE 2

La conducción agresiva sobre asfalto, barro y nieve llega a Xbox Live

por Xboxfever



El diseño de los coches ha mejorado de forma muy sensible.

Lo que se dijo sobre RalliSport Challenge hace ya más de dos años es que revolucionaba el mundo de la conducción de rallies introduciendo un competidor a Colin McRae, pero entonces se hablaba de un competidor algo suicida, muy loco y sin miedo a estrellarse mil veces con la misma roca. El secreto de RSC era la versatilidad del propio juego y el hecho de no comprometerse con una estructura fija, ni con una conducción milimétrica... eso que nosotros sentimos desde el primer instante que lo tuvimos entre manos y que ahora sabemos definir como libertad. Liberados de las ataduras, con la palmadita en la espalda por el trabajo bien hecho y con una buena saca de dólares con remite del señor Bill Gates, la gente de DICE (o Digital Illusions) se puso enseguida a profundizar en su juego y a valorar tanto los aciertos como los fallos de la primera versión de RalliSport Challenge. De ese examen de autocrítica, unido a las exigencias de la gente de Microsoft es de donde sale tan magna obra de arte de la conducción más extrema, es decir, RalliSport Challenge 2.

RalliSport Challenge 2 sigue con la curva trazada por la primera parte del título y que se basa en alejarse del mundo de la simulación a la hora de manejar el coche y empaparse de lo mejor de éste, es decir, de su recreación de los coches, los escenarios, el sonido y la interacción con el medio... con ciertas limitaciones, claro está.

Los caminos por los que discurre el juego están realmente logrados.

Se puede jugar bajo un sinfín de adversidades climatológicas.



Los giros y las frenadas de los vehículos están muy logrados.

Al fin y al cabo, lo que tenemos entre manos con RSC2 es un arcade de conducción muy agresiva en el que nos tendremos que tomar muy poco tiempo para hacernos con los controles (sólo podremos acelerar, frenar y derrapar en el modo más sencillo) y un poco más de molestias si lo que queremos es progresar e ir desbloqueando todos y cada uno de los elementos que son susceptibles de ser desbloqueados, es decir, coches y circuitos, hasta sumar 241 elementos. La sensación de conducción sigue siendo la misma que teníamos con el primer juego. En RalliSport Challenge nos metemos de lleno en el juego, estamos no controlando el coche, sino prácticamente dentro del coche, somos parte del coche y eso queda reflejado en una serie de detalles muy concretos como son: las cámaras y las perspectivas de la conducción (extremadamente subjetivas), la vibración del mando con diferentes intensidades en función de las rugosidad del terreno sobre el que estemos circulando, el sonido del motor (aquí también habrá variaciones dependiendo de la cámara), la sensación de velocidad que se desprende en algunos de los tramos. Todo esto nos induce a una sensación de pertenecer a la carrera y no a estar casi en un lado dirigiéndola.

Si a este esfuerzo de DICE le añadimos todo lo que han trabajado en el apartado multijugador (sobre todo queremos mencionar el juego online con Xbox Live), tenemos que decir que estamos ante uno de esos juegos que resplandecen en la estantería de casa... una de las joyas de la corona de Xbox. Imprescindible, necesario... sobresaliente.

Competición rediseñada

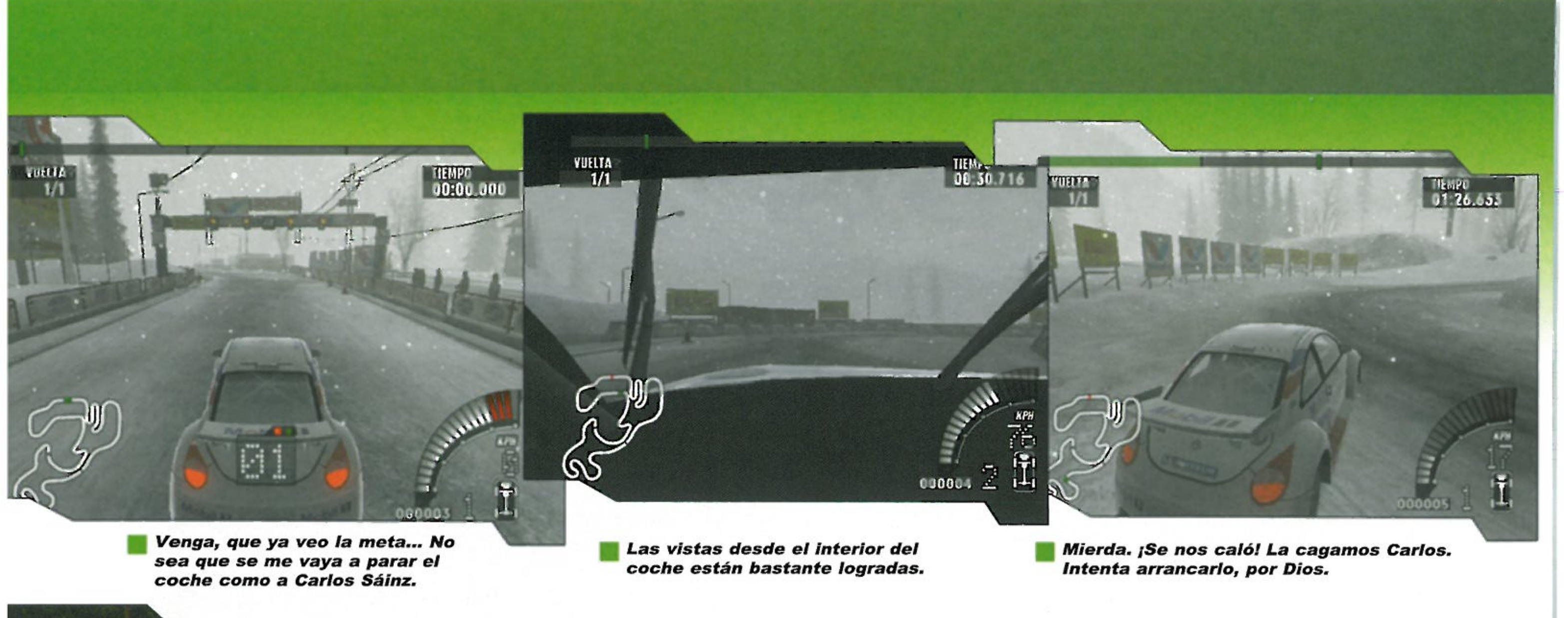
Las modalidades de juego que nos vamos a encontrar en este RalliSport Challenge 2 no son nada del otro mundo, nada que no hayamos visto antes en otros juegos. En principio habrá cuatro modos principales: contrarreloj, carrera individual, carrera y multijugador... el Live lo dejamos para otro apartado. Los tres primeros modos son totalmente individuales. En el contrarreloj elegiremos un tipo de pista o modalidad de carrera para tratar de marcar el mejor tiempo posible; en el carrera no lucharemos contra el crono, sino contra un máximo de tres adversarios controlados por la IA de tres niveles de dificultad.

Pero el modo más emocionante es el Carrera. En esta modalidad se irán intercalando las diferentes modalidades de competición: rallycross (circuitos cerrados), crossover (lados paralelos de una pista en forma de 8), rally (tramos de un circuito), colina arriba (subida y bajada de una montaña), carrera sobre el hielo (su nombre lo dice todo). Cada competición contará con un mínimo de dos pruebas: clasificación y competición, o competición en varios tramos. El modo de puntuar irá por posición o por tiempo... al final de las competición se suman los tiempos o se coge la posición en que hayamos quedado y así vamos consiguiendo puntos para una clasificación general.

En RalliSport Challenge nos metemos de lleno en el juego, estamos no controlando el coche, sino que prácticamente estamos metidos dentro del mismísimo coche, lo que aumenta las sensaciones en la conducción







Venga, que ya veo la meta... No sea que se me vaya a parar el coche como a Carlos Sáinz.

Las vistas desde el interior del coche están bastante logradas.

Mierda. ¡Se nos caló! La cagamos Carlos. Intenta arrancarlo, por Dios.

Llevo un buga decorado a base de golpes. ¿A que mola?



Menudo piñazo que nos hemos metido. !Pa' habernos matao!

A medida que ganamos pruebas conseguimos hacer desbloqueos, simplemente por competir en ellas conseguimos que nuestra licencia de conducción vaya evolucionando en experiencia. Pero lo curioso es que el orden de las pruebas no es estricto como en otros juegos basados en los mundiales de rallies, sino que podremos elegir el tipo de prueba de todas las que tenemos desbloqueadas para hacerlas en el orden que queramos, así como repetirlas tantas veces como queramos hasta obtener un mejor resultado.

RalliSport en XSN

La idea de Digital Illusions era crear un buen juego de coches, un buen arcade de rallies. Y eso lo consiguieron con la primera parte. Desde el anuncio del desarrollo de la segunda parte, todo el empeño y todas las miradas se han centrado en el apartado multijugador online. El resultado es más que gratificante. En RSC2 no sólo se conserva el excepcional aspecto gráfico para todas y cada una de las pruebas que se pueden jugar online (que son exactamente los mismos trazados que hemos desbloqueado en el modo offline), sino que se convierte en una experiencia de juego multijugador única.

Moto GP 2, Project Gotham 2 o Sega GT Online nos habían mostrado un poco el camino de lo que puede dar de sí el juego online en deportes de vehículos motorizados. Sin embargo, RSC2 añade un ingrediente extra. Frente a la cordialidad, las buenas maneras y toda la regularidad de los otros juegos, RSC2 es agresivo y el modo online invita a serlo, a adelantar de mala manera, a golpear nuestros coche con el del otro y a competir por una puntuación para los campeonatos que podremos organizar a través de XSN Sports. La web habilitada por Microsoft (con escaso éxito, por cierto) sirve para generar campeonatos entre los usuarios y así controlar las puntuaciones y seguir las clasificaciones a través de Internet... no sólo una herramienta más, sino un modo de hacernos ver que jugar juntos es bueno... y en RSC2, jugar juntos es sinónimo de comprobar quién conoce mejor los circuitos y los coches más adecuados para cada uno de ellos.

Luego está el tema de las descargas. Desde Microsoft se ha apostado esta vez por la mezcla entre descargas gratuitas y descargas de pago. Para empezar tendremos nuevos vehículos, como alguna joya del pasado, pero también tendremos packs con circuitos, nuevos coches, y demás que pueden venir cargados con algún tipo de pago. El primero que hemos visto es de 8 euros.

Bonitas vistas

Cuando tuvimos ocasión de ver la primera beta del juego, el primer material jugable del título en nuestra propia redacción, quedamos un poco decepcionados con el aspecto que iba a tener el juego. Entonces hablamos de un diseño que se quedaba en lo básico y sólo mejoraba



El público y los elementos externos a la carrera pueden mejorar.

Las repeticiones de las carreras te servirán para no cometer los mismo errores.

en algunos aspectos al del título anterior. También dijimos que sería cuestión de optimizar el rendimiento gráfico para el apartado online.

Con la copia definitiva de review tenemos una sensación del todo diferente. La clave esta vez no nos la han dado los inexistentes popings (cuando el escenario aparece de pronto sin que haya profundidad en pantalla), no nos la ha dado el buen uso del antialias para evitar muchos de los jaggies (dientes de sierra) que en la preview nos dejaron con la mosca detrás de la oreja, ni la muy buena tasa de refresco que nos hace ver el juego con una suavidad poco usual en juegos de coches... en esta ocasión la clave estaba en elementos externos, detalles, como los efectos metereológicos, la iluminación, las deformaciones dinámicas, y cosas de ese estilo. Cuando atraviesas una pista montañosa y de pronto ves una espesa niebla que te impide ver con claridad el trazado de la siguiente curva, es cuando empiezas a creer que el trabajo con partículas es útil, lo mismo ocurre con la lluvia. Nunca antes, ni siquiera en el último Colin McRae 04, habíamos podido disfrutar de una lluvia como esta. Diferentes intensidades y una vista interna del coche con limpiaparabrisas que deja atónito a cualquiera que lo vea. Si hablamos de iluminación tenemos que destacar dos aspectos: la luz natural, excepcional tanto por el día como por la noche, pero, sobre todo, muy bueno el efecto de deslumbre con el sol, espectacular, así como el reflejo de la luz sobre cualquiera de las superficies sobre las que corramos (tierra, asfalto, barro, nieve,...). En el otro lado está la luz artificial. La que viene de los faros del coche. Realmente un trabajo de Digital Illusions para crear fuentes de iluminación dinámicas en permanente movimiento.

En el apartado de deformaciones dinámicas nos fijamos también en dos aspectos: la deformación del coche (estamos en un arcade y casi nada de lo que pueda ocurrirle al coche afectará a su rendimiento, eso sí... las lunas saltarán por los aires, los paragolpes, las puertas, se cubrirá de barro y polvo completamente,...), y la deformación del terreno, tanto con las huellas de las ruedas del coche, como por los golpes a los diferentes objetos (conos, vallas, etc.) que encontremos por el camino.

¡Qué rujan esos motores!

Otro de los capítulos que ha sabido escribir bien y aprovechar al máximo la gente de DICE es el de la inmersión a través del sonido. El sonido del Dolby Digital es digno de ser aprovechado con un sistema 5.1 y no por lo útil que nos pueda ser, sino por lo espectacular que llega a resultar en algunos puntos de la carrera. Para conseguir inmersión total, baja el volumen de la música, los comentarios del copilo... ahórratelos, sube a tope los efectos de sonido y disfruta de cómo suena el motor desde dentro del coche y desde fuera, dependiendo de la vista que escojas. Momentos como pasar por un túnel, un pasadizo o pisar un charco quedarán grabados en tu oído. Y luego está la posibilidad de amenizar el viaje con nuestras listas de reproducción propias... todo un detalle que ya disfrutamos en la primera parte del título y que ya es casi imprescindible.

Conclusión

El arcade tiene hueco en nuestra consola. Con carreras de poco más de tres minutos, la satisfacción es plena e instantánea. La sensación de velocidad es tremenda y nos hace sentirnos suficientemente locos como para considerar este RSC2 como uno de los mejores de Xbox.

El veredicto

JUGABILIDAD
Sólo sentíamos una conducción tan libre con RalliSport Challenge, ahora hay sustituto con mejoras en el control y una física en los coches espectacular. **9,5**

GRÁFICOS
Todo está bien hecho excepto la animación del público y algunos objetos demasiado duros, pocos clippings... por lo demás, ¡perfecto! Atención a los efectos de luz y clima. **9,6**

SONIDO
Es posiblemente el juego de coches con mejor sonido de todos. No sólo porque los efectos estén bien incluidos, sino por la bso, las play-list y el doblaje al castellano. **9,6**

ADICCIÓN
Aquí hacemos pleno. RalliSport Challenge 2 te puede coger desprevenido y llevar hasta el día siguiente prueba tras prueba. Cuidado. La modalidad Live es impagable. **10,0**


El hecho de hacer que un arcade no se convierta en coches que prácticamente vuelan, sino usar la mezcla de realidad y diversión total.


Quizá habría estado curiosa la posibilidad de mejorar los coches de alguna manera (más tuning), así como modos de juego raros (tipo Crazy Taxi).


Que sigue siendo el mismo juego a pesar de todo y nos llega todavía más hondo con una serie de mejoras increíbles, estos suecos de DICE saben.

NOTA XB MAGAZINE 9,7

Un juego lleno de violencia y sangre que machará nuestra consola de rojo.

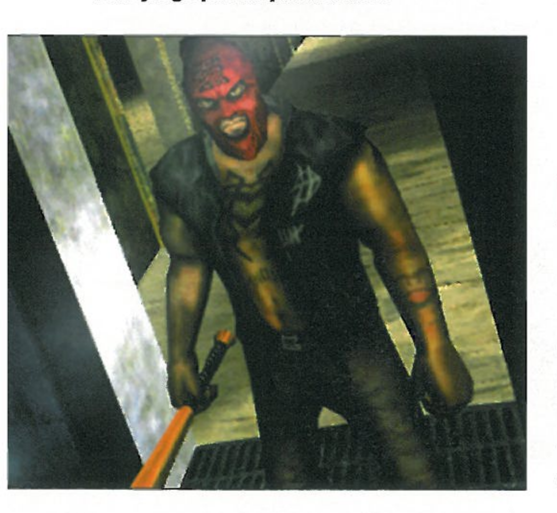
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 64,95 euros
género: Acción/Survival
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: No
xbox live: No
banda sonora propia: No

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Rockstar North
distribuidor: Rockstar
más info: www.rockstargames/manhunt

El más salvaje realismo hará mella en este juego para tripas duertes.



MANHUNT

Y el 'gore' llegó a los videojuegos

por Antonio Gutiérrez

Hay momentos que a la hora de analizar un juego éste nos deja sin palabras, o cuesta mucho elegirlas. Es el caso de las grandes obras maestras contadas en cada generación con los dedos de las manos, pero también es el caso de juegos como el que nos ocupa. Manhunt, que sin ser uno de estos títulos que mencionaba antes, sí que nos deja atónitos.

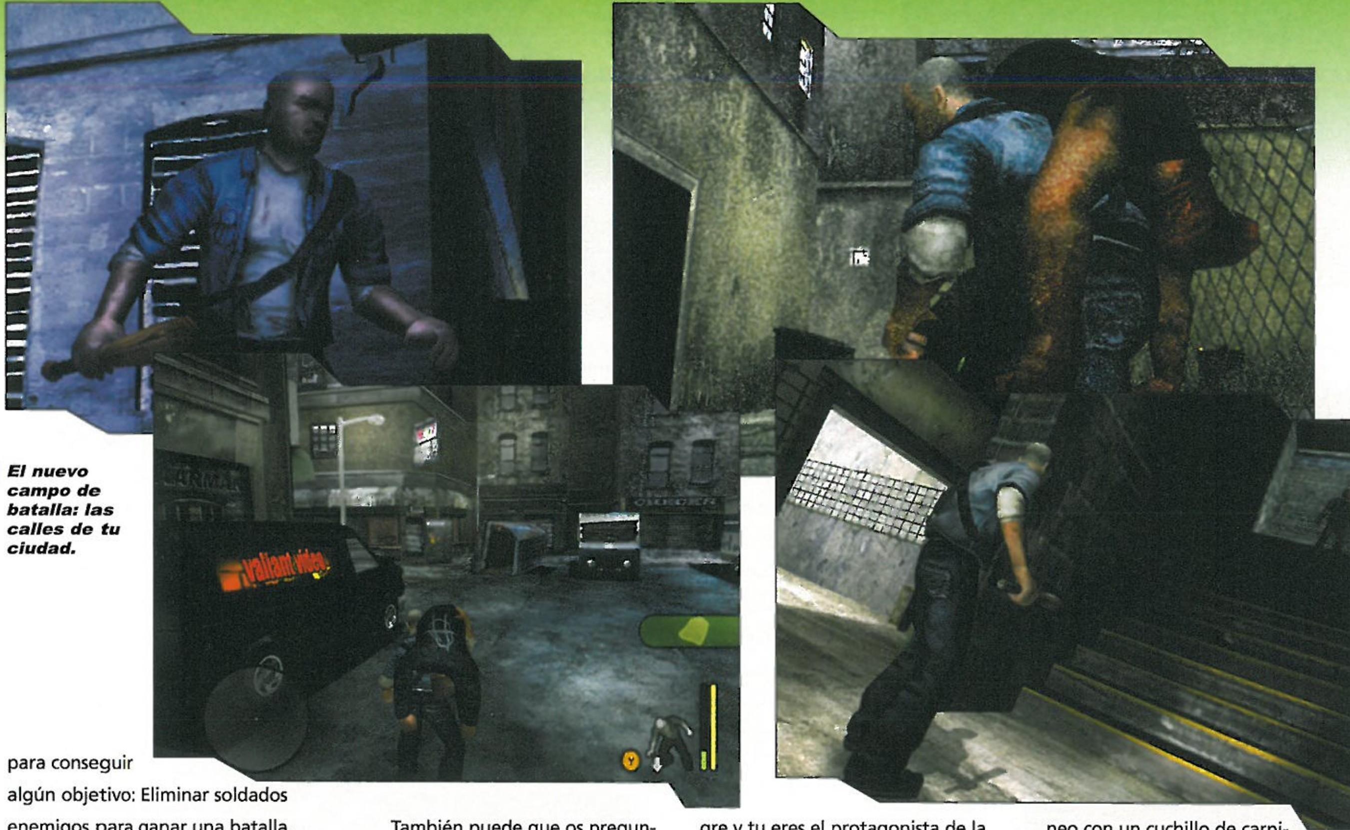
Puede que sea la forma de presentar la violencia o puede que símplemente se trate de su crueldad. O seguramente se trate de que jamás se había visto semejante despliegue de sadismo en un videojuego. Sea por la razón que fuere es muy difícil catalogar Manhunt y definirlo como un juego 'normal'.

En estado de shock

Probablemente sea como os quedareis tras jugar unos minutos a Manhunt y tiene su explicación. En casi todos los juegos en los que existe violencia normalmente se trata de un medio

El rodaje de una snuff movie por las calles de una nocturna Carcer City.

Veremos como Cash ahoga a alguien con una bolsa de plástico.



El nuevo campo de batalla: las calles de tu ciudad.

para conseguir algún objetivo: Eliminar soldados enemigos para ganar una batalla, eliminar a algún personaje para cumplir una misión, darle una paliza a un contrincante para ganar el combate... Pero en Manhunt no. En Manhunt la violencia es el mismísimo objetivo del juego y cuanto más poderosa es la muestra de violencia mayor puntuación lograremos. Obviamente hay una excusa (el desarrollador seguramente decidió llamarlo 'argumento') para semejante despliegue.

Nuestro protagonista es un reo sentenciado a muerte por inyección letal (una joyita, vaya) y la historia precisamente comienza cuando James Earl Cash (así se llama el prenda) es ejecutado y... no, el que suscribe no le ha dado al orujo, seguid leyendo. La ejecución es una tapadera, el encubrimiento del secuestro de Cash para usarlo para fines oscuros. ¿Como de oscuros os preguntaréis? Ni mucho menos como realizar un recopilatorio en DVD de los grandes éxitos de Tamara y el Fary, pero tan oscuro como el rodaje de una snuff movie por las calles de una nocturna Carcer City.

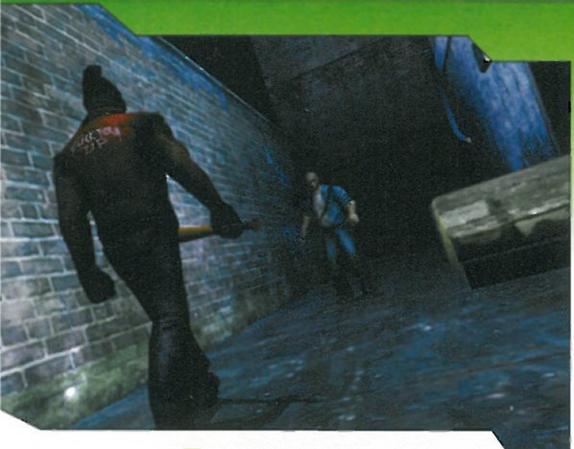
También puede que os preguntéis que es una snuff movie. Pues bien se trata de una grabación en la que se desatan torturas contra alguna persona, llegando incluso a la muerte. No tiene nada de divertido, pero Rockstar debió verle la gracia, tal vez inspirándose en las universidades de nuestro país. Así pues, Cash se despierta de los tranquilizantes que contenía la supuesta inyección letal en una habitación casi a oscuras, mientras empieza a recobrar el sentido escucha una voz que le ordena calmarse y colocarse un auricular en el oído, algo que podremos 'vivir', usando el Xbox Communicator a través del cual oiremos directamente en nuestro oído esa voz cruel.

Un snuff videogame

La voz que oye es la de Mr. Starkweather, el seudónimo del director de la película. Él es quien ha orquestado tu falsa ejecución y quien ha contratado a todas las bandas de la ciudad para que te busquen y te intenten eliminar. Por supuesto a él solo le interesa la sangre y tu eres el protagonista de la película. Uno a uno has de eliminar a toda esa escoria, aunque tú seas de su misma categoría, un asesino a sangre fría. Y aquí llegamos al meollo del asunto. Las ejecuciones son las protagonistas del videojuego, los momentos de mayor tensión y de mayor 'espectáculo' por llamarlo de algún modo. Las ejecuciones se pueden lograr pasando inadvertidos y sorprendiendo por la espalda a los enemigos. En ese momento y según el arma que llevemos (muchas de un solo uso) realizaremos una ejecución distinta, que puede variar en crudeza según el tiempo que mantengamos presionado el botón. En el momento de alguna de estas acciones, la cámara pasará a una perspectiva cinematográfica de cámara en mano con un filtro muy conseguido que nos hace creer realmente que vemos a través de los ojos del director. Algo no del todo agradable, teniendo en cuenta que veremos como Cash ahoga a alguien con una bolsa de plástico, le degolla con un trozo de cristal, le asfixia con un cable de metal o le trepana el cráneo con un cuchillo de carnicero, por ejemplo...ciertamente terrible. Todo ello mientras oímos los gemidos y la agonía de las víctimas (quien dudaba de la inspiración de Rockstar, que se acerque a algún aula de una facultad en día de examen). Que no os extrañe si las primeras veces os hace apartar la mirada, las imágenes son brutales.

¿Te gusta ejecutar?

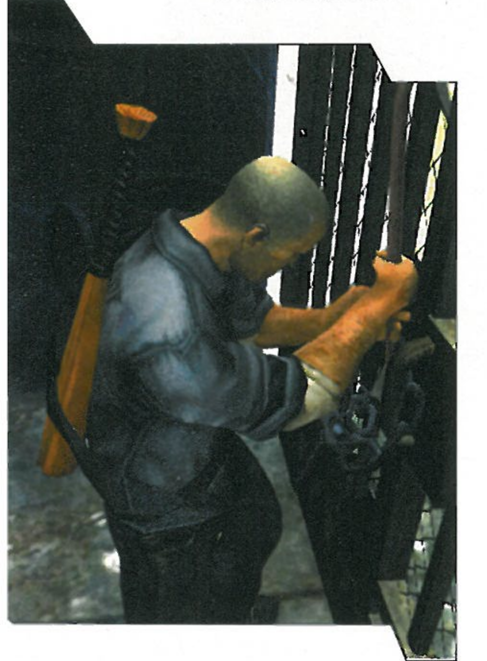
Es comprensible tras leer esto, que haya llevado su tiempo explicar que clase de juego es Manhunt. El resto del tiempo entre ejecución y ejecución lo hemos de pasar escondidos en zonas oscuras y fuera de la vista de los 'cazadores' (de nuevo volvemos al paralelismo con nuestras más altas instituciones educativas). De modo que si por alguna razón un grupo de prof....cazadores os descubre al descubierto más os vale salir corriendo porque no tendréis apenas oportunidades frente a ellos en combate cuerpo a cuerpo. La mitad del juego por tanto, supone mantener sigilo en vuestros pasos para acechar a los cazadores. No chocar con conte-



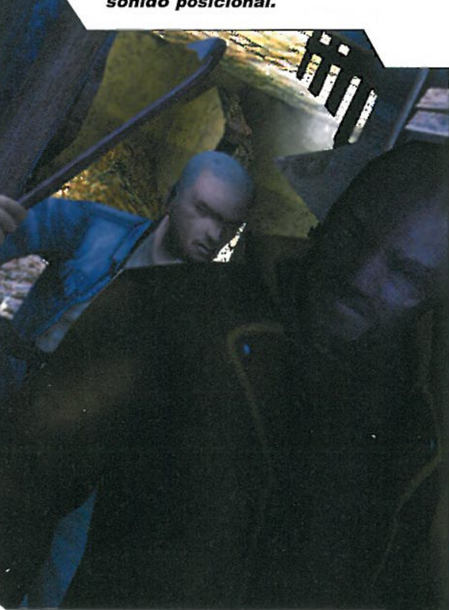
La violencia sin sentido se hace protagonista.



Escenarios bastante vacíos, con escasa originalidad y niveles similares de coherencia.



Se deduce de todo esto que el sonido sí que es de nota, grandes efectos y un buen manejo del sonido posicional.



El gran mérito del juego, aparte de provocar un debate sobre la violencia en los videojuegos.

nedores de basura o elementos del escenario que puedan hacer ruido y mantener la boca cerrada...Si, porque al igual que al correr o golpear algo producimos un ruido audible por los enemigos (más que decente la inteligencia artificial) también lo hará el que hablemos si jugamos con el Communicator y el conmutador de voz está encendido. Un paso más en pos de la inmersión total del jugador.

Luces fuera y volumen a tope

Esta es la manera ideal de jugar a Manhunt, ya que la acción se desarrolla durante una sola noche y además Rockstar puede que te agradezca jugar a oscuras por si pasan desapercibidas según que texturas...bastante pobres. Un ejemplo de port pobre desde PS2, con el agravante de existir un lapso de medio año entre ambas versiones. Sin duda el fuerte de Manhunt no es el apartado gráfico. Escenarios bastante vacíos, con escasa originalidad y niveles similares de coherencia (y si no, intentad encontrarle lógica al 'centro comercial' que encontramos muy cerca del principio del juego), aunque se supone que hemos de conformarnos con eso de que es una zona abandonada de una ciudad, etc...

Inmersión total

El gran mérito del juego, aparte de provocar un debate sobre la violencia en los videojuegos y hasta que punto es justificable, es el grado de inmersión que produce. Podremos oír nuestros latidos cuando la cámara se sitúe cerca, también la sensación de estar solos frente al peligro se ha resuelto bien. Los enemigos nos intentan provocar en voz alta con insultos, o símplemente se impacientan por no encontrarnos. Se deduce de todo esto que el sonido sí que es de nota, grandes efectos y un buen manejo del sonido posicional. Las melodías son escasas, pero ayudan a crear la atmósfera de tensión que nos acompaña durante todo el juego. Hay que recordar la compatibilidad con el Communicator. Los más valientes han de usarlo y dejar el micrófono abierto a cualquier ruido imprevisto, que un estornudo o la irrupción por sorpresa de un amigo en la habitación suponga que te descubran, también es un extra de tensión.

El veredicto

JUGABILIDAD
Control un poco tortuoso, algo difícil de entender la elección de los botones para el movimiento lateral. Desarrollo simple y sencillo, mecánica que se asume rápidamente

7,0

GRÁFICOS
La lacra de los malos ports desde PS2 sigue haciendo daño a los usuarios de Xbox. Texturas bastante pobres y algunos escenarios muy vacíos destacan en lo negativo.

6,5

SONIDO
Junto a los filtros del entorno gráfico, el gran responsable de la inmersión del juego. Dolby Digital de categoría y efectos sonoros estremecedores.

8,6

ADICCIÓN
Si lo tuyo es el gore, la sangre, la tortura y la mutilación es tu juego. Pero por favor no digas que nos lees. En otro caso puede que te parezca un juego demasiado desagradable.

7,0

☺ Tiene la 'cualidad' de hacerte sentir en la piel de un asesino, si es así como te quieres sentir.

☹ Dosis de violencia y crueldad que roza lo enfermizo. Gráficos muy normalitos en general y texturas pobrísimas en particular

! Que alguien pueda mantener la vista fija en todas las ejecuciones sin apartar la mirada ni un poco

NOTA XB MAGAZINE 7,1

La historia que narra este juego, así como los gráficos es buenísima

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 49,95 euros
género: Aventura
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Microids
distribuidor: Microids
más info: www.microids.com

SYBERIA 2

Vuelve la aventura del frío

por Antonio Gutiérrez

De nuevo Kate Walker entre nosotros, continúa el viaje a la busca de Syberia y nosotros vamos a acompañarla. ¿O acaso no sentís curiosidad? Antes de empezar a hincarle el diente a lo que es propiamente el juego, es de obligado cumplimiento hacer una reseña sobre el gran trabajo que Benoît Sokal ha hecho tanto en este juego como en la primera parte. Es el culpable de que la historia del juego esté tan bien narrada y de que su estética sea de tanto calibre. No podía ser para menos siendo uno de los gurús del cómic francés. Ya que una aventura gráfica depende mucho de la calidad de la narración, este apartado cobra bastante valor en la nota final del juego, y en este caso no se puede decir otra cosa que el equilibrio conseguido está cerca de la perfección. Aunque no haya ningún guiño al mundo del cómic, la historia está contada de tal modo que con viñetas y bocadillos podría pasar como tal. Mejora esta faceta muy mucho respecto a la primera parte, bastante más pesada en desarrollo y mucho menos dinámica. Sin embargo a pesar de que la narración ha mejorado con un mayor número de escenas cinemáticas de transición el gancho de la historia pierde mucho para alguien que se perdiera la primera parte (una suerte que haga tan poco de su lanzamiento y sea fácil encontrarla). No se



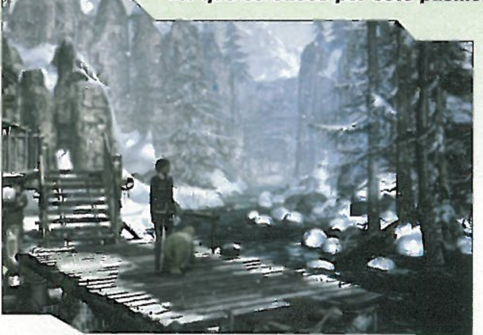
La verdad es que en este sitio hace un frío que pela. ¡Cómo se las gastaban los soviéticos!



Los exteriores del juego son de lo más real.

Con esta heladas ni los trenes pueden funcionar.

Ahora dejo mi trineo motorizado y voy a ver que se cuece por este pasillo.



Ummm... ¡Qué raro! El río no está helado.

El mismo paisaje nevado de siempre... Claro estamos en Siberia.



No me extraña que haya tan poca gente por las calles, con el frío que hace en estos lares.

puede hacer otra cosa que recomendaros ambas, para poder disfrutar al máximo de una aventura de corte clásico como Syberia 2. Por otra parte y siguiendo con las comparaciones con su primera parte, el apartado visual no ha evolucionado demasiado. Mismo motor gráfico, aunque con algunos detalles nuevos. Modelos un poco más pulidos y con algo más de resolución, a esto se unen algo más de vistosidad en los escenarios aplicando más efectos como reflejos en charcos y diferentes superficies. En este sentido tal vez sería justa una catalogación de Syberia 1.5. En cuanto al sonido, volvemos a disfrutar del sonido digital que convierte en un pequeño espectáculo cada escena cinemática, sin duda la mejor forma de disfrutar de las piezas musicales que hay a lo largo del juego. Nunca serán obras maestras, pero sí que rezuman buen gusto, originalidad y frescura por los cuatro costados. Puzzles de buen gusto y un poco más difíciles que los del primer Syberia (bastante facilones), una duración bastante buena y doblado al castellano. En resumen, otra buena aventura gráfica para la verde de Microsoft.

El veredicto

JUGABILIDAD
Lo más remarcable vuelve a ser un control a veces confuso con el pad. Aún así el acostumbrarse no lleva mucho tiempo.

7,0

GRÁFICOS
Mismo motor que su primera parte, gráficos más que decentes. Diseño excepcional de gran calidad y estética cuidadísima elevan la nota.

8,8

SONIDO
Mejora ostensiblemente el aprovechamiento del sonido digital, aparte de una mayor variedad de temas. Voces y subtítulos en castellano, sin encontrar fallos de traducción

8,2

ADICCIÓN
Básicamente depende de si terminasteis la primera parte o si aún no sabéis nada de la historia. En cualquier caso una vez avanzamos nos atrapa en el viaje de Kate.

7,0



Volver a disfrutar de un buen juego fundamentado en el diseño y el trabajo artístico. Encontrarnos con la segunda etapa de la búsqueda de Syberia.



Pocas novedades y poco reseñables. Poca capacidad de 'enganche' en los primeros momentos.

!

Que la estética cuidada siga importando mucho a algunos desarrolladores y recemos porque siga así.

NOTA **8,0**

XB MAGAZINE

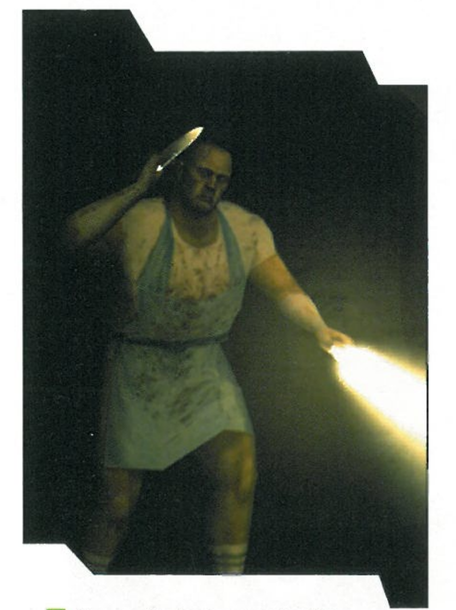
En IO Interactive han probado por repetir la formula del anterior Hitman

XB MAGAZINE | **LA FICHA**

EL JUEGO
precio: 49,99 euros
género: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: IO Interactive
distribuidor: Proein
más info: www.hitmancontracts.com



Se puede decir que nuestro protagonista no tiene un pelo de tonto.

HITMAN CONTRACTS

47 no es un número, es el nombre del asesino mejor pagado en Xbox.

por Juan García

El sigilo está de moda. La mejor prueba de ello son la amplia variedad de juegos referentes al tema que hay en el mercado y los que se nos avecinan en un futuro próximo. El que nos ocupa en estas líneas es la tercera entrega de uno de los pioneros en el género. En Hitman Contracts nos pondremos de nuevo en la piel del asesino sin nombre, 47, y bucearemos en el recuerdo de algunas de sus misiones más relevantes a modo de flashback, pues al inicio del juego encontraremos a nuestro protagonista moribundo con una herida de bala en el pecho. La memoria de 47 nos llevará a los lugares más variopintos, desde el manicomio donde "nació" hasta Hong Kong pasando por un matadero en Rumania o las frías estepas de Siberia solo por citar algunas de las localizaciones.

Todos ellos diseñados de una manera sorprendente y plagados de detalles. El "modus operandi" será similar en todas ellas: infiltrarnos entre las líneas enemigas para cumplir la misión que la agencia nos ha encargado. Deberemos pues actuar con sigilo, planificando cada paso que demos usando el útil mapa que está a nuestra disposición. Las maneras de acabar cada nivel son casi infinitas, podremos elegir en todo momento la manera más adecuada de avanzar. ¿nos vestimos de camareros

Por la cantidad de disfraces que utilizaremos bien podrían llamarnos Mortadelo.

El arsenal contará con armas como almohadas, ganchos, jeringuillas...



Durante todo el juego nos encontraremos con escenas subiditas de tono.

47 no es más que uno de los clones que se crearon en el manicomio.

Quizás el protagonista no hable mucho, pero ya sabemos que perro ladrador...

o intentamos acabar con ese guardia que custodia la entrada?... ¿si en lugar de eso tratamos de entrar por la puerta de atrás? Además en todo momento podremos elegir que objetivo dentro de la misión queremos realizar sin ningún orden predefinido.

El principal problema viene cuando dejamos de ser una sombra y somos descubiertos.

En ese momento toda la atmósfera de Hitman se pierde y empezarán a aparecer enemigos por todos lados sin que sea un gran problema acabar con muchos de ellos con algo de planificación demostrando que la IA ha sido diseñada para que juguemos con la mayor prudencia. Dentro del aspecto técnico destacan las siempre excelentes melodías compuestas por Jesper Kyd y los logrados efectos atmosféricos que nos fustigarán durante algunas de las misiones.

El resto, aunque evoluciona respecto al título anterior de la serie, no supone el salto de calidad que podíamos esperar antes de encender nuestras consolas con el juego dentro.

El veredicto

JUGABILIDAD
Fácil de controlar, Hitman invita a tomarse las cosas con calma, planificando cada pasó. Y recuerda, en las manos del agente 47 todo se convierte en arma.

8,5

GRÁFICOS
El diseño de personajes y escenarios es envidiable, al igual que los efectos atmosféricos y de luz, pero en muchos momentos es demasiado parecido a su predecesor (pero más oscuro).

8,3

SONIDO
El gran doblaje a nuestro idioma, las excelentes composiciones de Jesper Kyd y los efectos de sonido acompañados del Dolby 5.1 hacen de este Contracts una experiencia casi única.

9,0

ADICCIÓN
Si quedas atrapado por la mecánica pausada que nos proponen los chicos de IO no podrás despegarte de él. Con ganas nos quedamos de alguna opción multijugador.

8,4


La atmósfera más oscura y opresiva le sienta de miedo, y mientras avancemos con sigilo se presenta genial.


Se parece quizás demasiado en cuanto a jugabilidad a su predecesor. La IA flojea en algunos momentos.

!
Esta vez 47 se muestras más parlanchin de lo habitual. Asesinar con una almohada es bastante reconfortante.

NOTA XB MAGAZINE **8,5**

CONCURSO





¿CUÁNTOS JUGADORES PUEDEN PARTICIPAR EN UNA PARTIDA DE RSC 2 A TRAVÉS DE XBOX LIVE?

ENVÍA TU RESPUESTA AL EMAIL XBM@MKM-PI.COM O A:
REVISTA XB MAGAZINE -
AVDA. DEL GENERALÍSIMO14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE
MADRID



LLÉVATE UNA DE LAS 10 COPIAS DE RALLISPORT CHALLENGE 2 QUE TENEMOS PARA REGALARTE



El ojo que todo lo ve... online





Si usted ve a su hijo, hija, padre, madre, abuelo, abuela, novio, novia, o similar haciendo aspevientos delante de un televisor sólo pueden pasar tres cosas: en la Primera uno de esos programas matinales de salud sugiere ciertos movimientos gimnásticos para la conservación de uno mismo; alguno de nuestros políticos "favoritos" aparece contando alguna milonga (en el sentido de mentira) y queremos acabar con él en el acto; tenemos una de esas cámaras Eye-Toy conectada a una PS2 (todavía hay quien juega con esta consola) y el guión del juego exige nuestro constante movimiento de brazos y piernas para conseguir una puntuación medio digna.

El invento, que a priori puede parecer una cutrada, se ha convertido en una de las revoluciones tecnológicas más importantes de los videojuegos en los últimos años y prueba de ello ha sido la cantidad de juegos que en este pasado E3 aprovechaban dichas cualidades de la Eye Toy. Hemos visto muchos, en el gigantesco stand de PlayStation se podía comprobar que los juegos han evolucionado desde lo que veíamos hace algo más de un año, pero si algo nos dejó con las ganas de que también hubiese algo parecido para Xbox fue el título SEGA Collection que pudimos disfrutar en el stand de SEGA. A la vista una versión peculiar de Sonic en la que con nuestras manos podíamos controlar los movimientos del peculiar puercoesín en una vertiginosa caída por un tubo lleno de nuestros anillos preferidos y algún que otro pedrusco. En la parte de atrás y sin que pudiésemos verlo ninguna de las veces que pasamos por las dependencias de SEGA, House of the Dead en versión Eye Toy... a mí se me antoja más que divertido eso de destrozar zombies a pellizcos. Y a todo esto, en el primer día de eventos de toda la semana, el lunes, en plena Conferencia de Microsoft Xbox, se anunciaba el lanzamiento de un servicio de webchat sobre Xbox Live... y para eso hará falta un cámara... mmm... y ¿por qué no aprovechar la cámara para hacer juegos del mismo estilo sobre la plataforma Xbox?

Lo que se esta convirtiendo en un genial argumento de compras para los usuarios de PS2 se puede convertir en un lujo más para los usuarios de Xbox, eso sí, si se llega a acuerdos con compañías que desarrollen juegos algo más avanzados que los primeros de la Eye Toy.

En esta misma feria de Los Ángeles hemos visto el no va más en juegos de baile: cámara y alfombra al mismo tiempo, brazos y piernas, sincronización total... un avance más, una forma más de complicar la ajetreada vida de los yupies japoneses.


Auxiliar de Clínica Veterinaria.
Peluquería y Estética Canina.
Auxiliar Clínico Ecuestre.
Adiestramiento Canino.
El sí lo haría